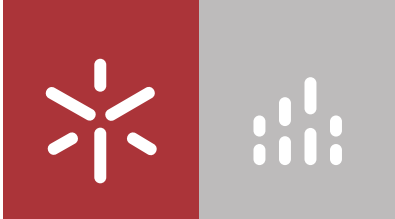


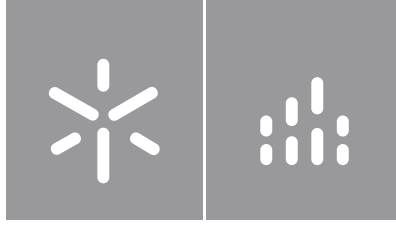


Ana Luísa Santos Coelho Duarte Soares

Cidade Descrita (Desenhada e Escrita).
O Discreto Caso de Bruxelas

Universidade do Minho
Escola de Arquitetura





Universidade do Minho

Escola de Arquitectura

Ana Luísa Santos Coelho Duarte Soares

**Cidade Descrita (Desenhada e Escrita).
O Discreto Caso de Bruxelas**

Dissertação de Mestrado
Mestrado Integrado em Arquitectura
Cultura Architectónica

Trabalho efectuado sob a orientação do
**Professor Doutor João Ricardo Rosmaninho Duarte
Silva**

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 3

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 4

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Braga, 20 de Outubro de 2020

A handwritten signature in black ink, reading "Luísa Soares". The signature is written in a cursive, flowing style.

Ana Luísa Santos Coelho Duarte Soares

Cidade Descrita (Desenhada e Escrita).

O Discreto Caso de Bruxelas

Mestrado Integrado em Arquitectura
Universidade do Minho
2020

Para a minha Família portuguesa,

Mãe, Pai, Luís e João.

Para a minha Família belga,

Nick e Nero.

Para o Chico, a Mariana, a Luísa e a Mary.

Agradecimentos

À minha família que, mesmo estando longe, me apoiam, dão força e motivam. Apesar da distância física, vocês estão sempre comigo.

Aan Nick, die nooit ophoudt om er voor mij te zijn, die mij nooit laat opgeven. Bedankt voor alles. Zonder jou had ik dit niet kunnen bereiken. Aan Nero, om me gezelschap te houden, voor het spelen, voor je knuffels.

Ao meu orientador, o professor João Rosmaninho, pela sua ajuda e apoio incansável, desde o início. Sem a sua motivação, entusiasmo e conhecimento esta tese não teria sido possível.

Resumo

Da cidade dos arranha-céus à cidade subterrânea, da cidade obscurecida pela poluição à cidade-Éden, a banda desenhada, como qualquer outra arte, recusa o estabelecimento do conceito (mais) tradicional de “cidade”. Antiga, moderna ou contemporânea, com bairros subterrâneos, longe da superfície poluída, ou edifícios vertiginosos com fachadas de vidro oriundos de utopias urbanas, a cidade aparece como uma entidade polimórfica, sempre em transformação, onde os autores procuram colocá-la no seu trabalho, fixando-a no papel.

Um assunto inconstante, a cidade deve ser entendida como uma forma plural, cujas representações urbanas abrangem realidades muito diferentes: o aspecto gráfico, embora dominante, não é a única forma de representação da cidade. Reflete-se, nas obras desenhadas, através de outras formas, desde o discurso dos protagonistas até ao seu papel no argumento e narrativa da obra. Como uma decoração que serve de suporte aos heróis, por vezes, a cidade pode elevar-se à dimensão de personagem.

Esta dissertação pretende mostrar como formas diferentes podem cruzar a realidade urbana. As cidades desenhadas são frequentemente modelos ideais de cidades, cuja questão não está na ordem do mimetismo, mas sim criar uma referência significativa para o leitor. Assim, uma representação de uma cidade em banda desenhada coloca em jogo diferentes fontes, como a estrutura urbana e morfologia, arquitectura, geografia, mais ou menos sugestivas, que informam o leitor, indicando o universo em que ele se encontra. Neste caso, pretende-se estudar a banda desenhada que potencia a visão de cidade usando a ideia de cronologia e história (desde a antiguidade à fantasia) e, ao mesmo tempo, percebendo como conceitos de discurso e percurso (desde a escala de território à escala do elemento marcante) possibilitam esta aprendizagem.

Embora não tão profusamente retratada como Paris ou outras capitais mundias, Bruxelas é das cidades mais referidas e representadas na banda desenhada europeia. Assim, torna-se o objecto de estudo para esta dissertação, enquanto cidade apta a este tipo de representação. Pretende-se mostrar exemplos de como Bruxelas funciona, por vezes, como cidade-lugar, mas também quando assume uma função de personagem na intriga. Através da ideia de percurso ao longo da cidade, procura-se ver a banda desenhada potenciar a cidade.

Abstract

From the city of skyscrapers to the underground city, from the city obscured by pollution to the city-Eden, comics, like any other art, refuse the concept of City. Modern city in the image of the contemporary city, underground neighborhoods, far from the polluted surface, or dizzying buildings with glass facades from urban utopias, the city appears as a polymorphic entity, always in transformation, where the authors try to place it in their work fixing it to the paper.

A fickle subject, the city must be understood as a plural form, whose urban representations cover very different realities: the graphic aspect, although dominant, is not the only form of representation of the city. It is reflected, in the works designed, through other forms, from the protagonists' discourse to their role in the work's argument and narrative. As a decoration that supports the heroes, sometimes the city becomes a character.

This dissertation intends to show how different forms can cross urban reality. The designed cities are often ideal models of cities, whose question is not in the order of mimicry, but rather to create a meaningful reference for the reader. Thus, a representation of a city in cartoons puts different sources at play, such as urban structure and morphology, architecture in general, more or less suggestive, which inform the reader, indicating the universe in which he finds himself. In this case, we intend to study the *bande dessinée* that enhances the city view using the idea of chronology and history (from antiquity to fantasy) and, at the same time, perceiving as concepts of discourse and trajectory (from the scale of territory to the scale of the striking element) enable this learning.

Although not as profusely depicted as Paris or other world capitals, Brussels is one of the cities most referred to and represented in European comics. Thus, it becomes the object of study for this dissertation, as a city suitable for this type of representation.

It is intended to show examples of how Brussels sometimes works as a city-place, but also when it takes on a role as a character in the intrigue. Through the idea of a route along the city, one seeks to see the comic book enhance the city - object of study.

Índice

Introdução

1. Cidade e Banda Desenhada

2. Visões Architectónicas e Urbanas do Passado, do Presente, do Futuro e não só

2.1. A Antiguidade e as Idades Média e Moderna

2.2. Os Séculos XIX, XX e XXI

2.3. A Fantasia e a Ficção Científica

3. Discursos e Percursos

3.1. O Território

3.2. A Rua

3.3. Os Elementos Marcantes

4. Bruxelas, Objecto de Estudo

4.1. A Cidade Representada (na fotografia, no cinema e nas empenas)

4.2. A Cidade Descrita (na Banda Desenhada)

4.3. A Cidade Comparada

Conclusão

Referências Bibliográficas

Álbuns de Banda Desenhada

Livros, Monografias, Teses, Artigos

Índice de Imagens

- I. Nicolas de Crécy. *Le Bibendum Céleste. 3.Troisième Tome*. Les Humanoïdes Associés, França. 2002. p.5
- II. André Franquin. *Gaston. 6.Des gaffes et des Dégâts*. Editions Dupuis, França. 1968. p.25
- III. Hergé. *Les Aventures de Tintin. 3.Tintin en Amerique*. Casterman, Bélgica. 1946. p.11
- IV. Edgar P. Jacobs. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 6.La Marque Jaune*. Éditions du Lombard, Bélgica. 1956. p.14
- V. Jacques Tardi. *Nestor Burma. 4.M'as-tu vu en cadavre?*. Casterman, Bélgica. 2000. p.20
- VI. André Juillard. *Le Cahier Bleu*. Casterman, Bélgica. 1994. p.61
- VII. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. 1.Les Murailles de Samaris*. Casterman, Bélgica. 1983. p.6
- VIII. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. 1.Les Murailles de Samaris*. Casterman, Bélgica. 1983. p.44
- IX. Mœbius. *Le monde d'Edena. 1.Sur l'Étoile*. Les Humanoïdes Associés, Bélgica. 1983. p.25
- X. Joost Swarte. *Une Deuxième Babel, 1974, in L'art Moderne*. Les Humanoïdes Associés, Bélgica. 1980. p.35
- XI. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. 2.Le Fièvre d'Urbicande*. Casterman, Bélgica. 1984. p.23
- XII. Mœbius. *Le monde d'Edena. 4.La Déesse*. Casterman, Bélgica. 1990. p.12
- XIII. Edgar P. Jacobs. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 4.Le Mystère de la Grande Pyramide*. Éditions du Lombard, Bélgica. 1954. p.3
- XIV. Jacques Martin. *Alix. 6.Les Legions Perdues*. Casterman, Bélgica. 1965. p.3
- XV. Jacques Martin. *Alix. 15.L'Enfant Grec*. Casterman, Bélgica. 1980. p.7
- XVI. Hermann. *Les Tours de Bois-Maury. 1.Babette*. Glénat, Grenoble. 1984. p.10
- XVII. François Bourgeon. *Les Passagers du Vent. 6.La Petite Fille Bois-Caïman*. 12bis, Paris. 2009. p.24
- XVIII. André Juillard. *Les 7 Vies de l'Épervier. 5.Le Maître des Oiseaux*. Glénat, Grenoble. 1989. p.3

- XX. Christophe. *Le Journal de la Jeunesse, n.841. Une Partie de Campagne*. Hachette Livre, Vanves. 12 Janeiro 1889. P. 192
- XXI. Jacques Tardi. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 8.Le Mystère des profondeurs*. Casterman, Bélgica. 1998. P.33
- XXII. Jacques Tardi. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 6.Le Noyé à Deux Têtes*. Casterman, Bélgica. 1985. P.12
- XXIII. Hergé. *Les Aventures de Tintin. 19.Coke en Stock*. Casterman, Bélgica. 1958. p.2
- XXIV. Will. *Tif et Tondu. 27.Les Passe-Montagnes*. Editions Dupuis, França. 1979. p.19
- XXV. André Franquin. *Aventures de Spirou et Fantasio. 10.Les Pirates du Silence*. Editions Dupuis, França. 1958. P.30
- XXVI. Bernard Vrancken. *I.R.\$. 2.La Stratégie Hagen*. Éditions du Lombard, Bélgica. 2000. p.3
- XXVII. Philippe Francq. *Largo Winch. 4.Business Blues*. Editions Dupuis, França. 1993. p.5
- XXVII. Albert Robida. *Le Vingtième Siècle*. Éditeur Georges Decaux, Paris. 1883. p.86
- XXIX. Edgar P. Jacobs. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 9.Le Piège Diabolique*. Éditions du Lombard, Bélgica. 1962. p.7
- XXX. Hermann. *Jeremiah. 1.La Nuit des Rapaces*. Les Éditions Fleurus, Paris. 1979. p.3
- XXXI. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. 2.Le Fièvre d'Urbicande*. Casterman, Bélgica. 1985. p.29
- XXXII. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. Hors-série. 11.L'Étrange Cas du Docteur Abraham*. Casterman, Bélgica. 2001. p.12
- XXXIII. Alain Saint-Ogan. *Le Rayon Mystérieux*. CNDBI, Angoulême. 2000. p.13
- XXXIV. Alain Saint-Ogan. *Zig et Puce. 9.Zig et Puce au XXIè Siècle*. Glénat, Grenoble. 1997. p.33
- XXXV. Hergé. *Les Aventures de Tintin. 16.Objectif Lune*. Casterman, Bélgica. 1953. p.42
- XXXVI. Jean-Claude Mézières. *Valerian, Agent Spatio-Temporel. 1.La Cité des Eaux Mouvantes*. Les Éditions Dargaud, Paris. 1970. p.8
- XXXVII. Julio Ribera, Christian Godard. *Le Vagabond des Limbes. 1.Le Vagabond des Limbes*. Hachette, Paris. 1975. p.3
- XXXVIII. Mœbius, Alejandro Jodorowsky. *Une Aventure de John Difool*.

1.L'*Incal Noir*. Les Humanoïdes Associés, Bélgica. 1981. p.6

XXXIX. François Bourgeon, Claude Lacroix. *Le Cycle de Cyann. 1.La Source et la Sonde*. Casterman, Bélgica. 1993. p.63

XL. René Goscinny, Albert Uderzo. *Une Aventure d'Astérix Le Galois. 1.Astérix Le Gaulois*. Les Éditions Dargaud, Paris. 1961. p.3

XLI. Jacques Tardi. *Nestor Burma. 1.Brouillard au Pont de Tolbiac*. Casterman, Bélgica. 1982. p.2

XLII. Hergé. *Les Aventures de Tintin. 5.Le Lotus Bleu*. Casterman, Bélgica. 1936. p.1

XLIII. François Schuiten, Benoît Peeter. *Les Cités Obscures. 8.La Frontière invisible*. Casterman, Bélgica. 2002.

XLIV. Marguerite Abouet, Clément Oubrerie. *Aya de Yopougon. 1. Éditions Gallimard, Paris*. 2005. p.3

XLV. Jacques Tardi. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 1.Adèle et la Bête*. Casterman, Bélgica. 1976. p.3

XLVI. Jacques Tardi. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 6.Le Noyé à Deux Têtes*. Casterman, Bélgica. 1985. p.34

XLVII. Jacques Tardi. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 4. Momies en Folie*. Casterman, Bélgica. 1978. p.34

XLVIII. Jacques Tardi. *Nestor Burma. 3.Casse-Pipe à la Nation*. Casterman, Bélgica. 1996. p.3

XLIX. Jacques Tardi. *Nestor Burma. 3.Casse-Pipe à la Nation*. Casterman, Bélgica. 1996. p.5

L. François Bourgeon, Claude Lacroix. *Le Cycle de Cyann. 4.Les Couleurs de Marcade*. Vents d'Ouest, Grenoble. 2007. p.3

LI. François Bourgeon, Claude Lacroix. *Le Cycle de Cyann. 4.Les Couleurs de Marcade*. Vents d'Ouest, Grenoble. 2007. p.11

LII. Edgar P. Jacobs. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 6.La Marque Jaune*. Éditions du Lombard, Bélgica. 1956. p.11

LII. Fotografia tirada pela autora.

LIV. Fotografia tirada pela autora.

LV. Fotografia tirada pela autora.

LVI. Fotografia tirada pela autora.

LVII. Fotografia tirada pela autora.

LVIII. Jules Géruset, *Le nouveau Marché aux Poissons*, 1882 in Fotomuseum,

Antuérpia

LIX. Adolphe Lacomblé, *Le bassin de l'Entrepôt*, 1890s in Coleção Privada, Bruxelas

LX. Henri Tournay, *Vue prise du coin du Boulevard Anspach vers le temple des Augustins*, 1885 in Bulletin de l'Association belge de Photographie, Vol. 13, No. 4, 1886, p. 149.

LXI. Jan Kempeneers. Da série *Brussels*. 1997

LXII. Gert Verbelen. Da série *Krakeel/Querelles*

LXIII. Esther Hovers. Da série *False Positives. Overview J, Timeframe: 06 min 09*

LXIV. Still do filme *Brussels by Night*, de 1983.

LXV. Still do filme *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, de 1975

LXVI. Still do filme *Toute une nuit*, de 1982

LXVII. Still do filme *C'est arrivé près de chez vous*, 1992

LXVIII. Fotografia tirada pela autora.

LXIX. Fotografia tirada pela autora.

LXX. Richard De Querelles, *Le Déluge à Bruxelles*. Jules Géruset, Bruxelas. 1848, p. 35 (Cabinet des Estampes de la Bibliothèque royale de Belgique).

LXXI. Patrick Weber, Baudouin Deville. *Sourire 58*. Editions Anspach. 2018. Vinheta, p.7

LXXII. François Schuiten, Thomas Gunzig, Jaco Van Dormael. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 43. Le Dernier Pharaon*. 2019. Vinheta, p. 15

LXXIII. AA. VV. *Bruss: Brussels in Shorts*. Passa Porta, Bruxelas. 2012. Vinheta, p.27

LXXIV. François Schuiten. *La Maison du Peuple*. Centre de la Gravure.

LXXV. François Schuiten. *La Maison du Peuple*. Centre de la Gravure.

LXXVI. André Moons. *De Iris Van Bruocsela*. IM-Sheraphine, Bruxelas. 1993. Vinheta, p.19

LXXVII. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel*. Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.39

LXXVIII. André Moons. *De Iris Van Bruocsela*. IM-Sheraphine, Bruxelas. 1993. Vinheta, p.18

LXXIX. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel*.

Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.27

LXXX. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel.*
Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.57

LXXXI. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel.*
Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.29

LXXXII. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel.*
Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.47

LXXXIII. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel.*
Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.82

LXXXIV. François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel.*
Casterman, Bélgica. 1992. Vinheta, p.71

Introdução

Preâmbulo

A influência da Arquitectura e da Cidade na Banda Desenhada é algo quase inevitável. Existem vários exemplos de mundos da ficção urbana explorados por artistas de BD e arquitectos, cruzando caminhos e dialogando. Ainda assim, a situação contemporânea surpreende-nos, ao passar por esses caminhos em sentido inverso, procurando contribuições da banda desenhada para a cidade e, como de uma maneira ou de outra, a primeira influenciou a segunda.

Desde o aparecimento das histórias de Banda Desenhada, nos jornais e revistas, que os seus autores usam a Cidade como referência para as suas criações. A maioria dessas cidades desenhadas, recriadas ou construídas do zero, são usadas como pano de fundo para os personagens fictícios que as habitam, mas também, em casos mais específicos, ganham o estatuto de personagem principal da história. Pode afirmar-se, então, que a Cidade se torna uma das principais influências na Banda Desenhada. Por outro lado, quando se analisa a relação entre o arquitecto e o ilustrador, parece muito mais distante. No entanto, essa relação existe e torna-se tão importante para o arquitecto saber como aproveitá-la, quanto para o desenhador de BD saber como usar o trabalho do arquitecto. Com esta investigação, pretende-se trazer ideias de teoria urbana para exemplos específicos de banda desenhada e, ao invés, utilizar a banda desenhada para elucidar o leitor sobre temas como o urbanismo, arquitectura, planeamento urbano e cultura das cidades. Adoptando esta premissa para estudar a cultura das cidades, o desenho é, assim, utilizado como forma artística a ser entendida no contexto de uma sociedade urbanizada.

A questão não é sugerir que a banda desenhada, no geral, lida com o urbano da mesma maneira. De facto, a banda desenhada pode lidar com a cidade como uma ideia, um facto histórico, uma construção social, um ambiente construído de betão armado, um espaço partilhado, forjado a partir da imaginação colectiva ou um contexto social, navegado de acordo com o desejo pessoal. O uso da banda desenhada como documento na divulgação da arquitectura e na apreensão da cidade é o grande motor desta investigação. O campo de trabalho e estudo utilizado recairá, sempre, sobre a denominada banda desenhada Franco-Belga, vulgo, *bande dessinée*. Atribui-se este parâmetro, não por falta de exemplos e qualidade noutros tipos de narrativa gráfica sequencial, como os *comics* americanos, a *manga* japonesa, as *graphic novels* britânicas, mas sim por uma questão de uniformidade e geografia. Esta investigação foi realizada na Bélgica, país com um papel preponderante no desenvolvimento da banda desenhada na Europa.

Campo e Objecto

A Bélgica pode ser apelidada de berço da banda desenhada europeia. E ao longo de várias décadas, é também o epicentro da BD global. Pretende-se relatar uma história, mais ou menos completa, da banda desenhada belga, usando diferentes autores, estilos de desenho, épocas e identidades arquitectónicas, para um melhor entendimento da representação da cidade em banda desenhada. Obras como as de *Tintin*, *Spirou et Fantasio*, *XIII*, e outras, permitem contar, não apenas a história dos personagens, mas também ser um espelho da sociedade das épocas representadas, permitindo analisar vários factores urbanos, geográficos e sociais, além da evolução da visão da cidade numa forma mais geral. Além disso, Bruxelas, a sua capital, é a cidade onde muitos dos personagens, autores e editoras que usamos como exemplo nasceram. Esta cidade assume um papel importante no mundo da banda desenhada, tanto como um centro cultural e dinâmico relativo a esta arte – existem vários museus na cidade acerca de banda desenhada e os seus autores, em específico, como o Centre Belge de la Bande Dessinée, localizado num edifício de Victor Horta, precursor da Art Nouveau – como de inspiração para muitas das obras aqui documentadas.

Bruxelas, como capital belga, é uma cidade diversa e mista, com uma multipolaridade de identidades. Consiste em dezanove municípios, cada um com uma diferente visão de vida de bairro e características próprias. A complexidade histórica, com uma intersecção de várias influências como Art Nouveau, Art Deco ou fachadas ecléticas, é o que permite a sua identidade tão própria e que surge como motor para Bruxelas se tornar cidade – objecto de estudo.

Amostra

Assim, o portefólio de imagens seleccionadas limita-se, exclusivamente, a autores publicados por editores belgas, franceses e holandeses e dedica especial atenção à corrente de renovação que a banda desenhada da década de 1970 sofreu, período, a partir do qual, a arquitectura e, em específico, a cidade passam a adquirir uma posição fundamental, tanto no desenho como na narrativa; não deixando de parte alguns exemplos de banda desenhada clássica infantil. Com esta amostra pretende-se fornecer uma visão abrangente da representação urbana e visões da cidade no mundo da banda desenhada.

Objectivo

O objectivo principal passa por desmistificar a noção de banda desenhada como literatura infantil, utilizando múltiplos exemplos que provam que este é um tipo de literatura que atinge um largo público alvo. Considera-se, então, a banda desenhada como inter-geracional, com uma enorme amplitude no que toca a temas, desde policial, crime, *western*, fantasia, antiguidade, ficção-científica, que abrangem todos os gostos e idades.

Esta dissertação pretende, para além de desmistificar esta noção estereotipada, dar a conhecer as capacidades que a banda desenhada tem de comunicar as visões de cidade e de como os autores de banda desenhada podem ser influenciados pela arquitectura que os rodeia. Não se pretende, portanto, fazer comparações qualitativas ou quantitativas entre ambas as áreas, mas sim uma reflexão sobre como ambas se podem complementar. Sendo assim, será que a Banda Desenhada oferece uma forma mais sofisticada de olhar, interpretar, discutir e projectar a Cidade? Será que a especificidade da estrutura narrativa da BD ajuda nesses processos arquitectónicos e urbanísticos?

Metodologia

O *corpus* do trabalho apresenta-se como um documento textual apoiado por pranchas completas de Banda Desenhada e, por vezes, apenas algumas vinhetas ou fotografias, que ajudam a uma melhor compreensão do texto. Faz-se uma breve explicação crítica sob cada imagem, no sentido de complementar a informação principal. Além disso, as notas de rodapé são colocadas verticalmente nos extremos exteriores de cada página, para facilitar a leitura e, mais uma vez, ajudar e complementar a leitura do corpo principal do trabalho.

Os primeiros dois capítulos são completados com vários exemplos de *bande dessinée*, pretendendo-se informar diferentes modos de percepção, característicos da cidade e, ao mesmo tempo, falar sobre como diferentes tipos de representação influenciam e dão carácter à narrativa e à percepção do leitor. Fala-se sobre a cidade representada como pano de fundo, algo não tão óbvio, mas que, de alguma forma, é introduzida na banda desenhada; existe, quase sempre, uma noção implícita de cidade e, por vezes, esta consegue atingir a dimensão de personagem principal da narrativa. Este corpo de texto tenta introduzir, também, alguns temas que permitem localizar a narrativa da banda desenhada no espaço e no tempo. Descreve, de forma geral, certos aspectos do desenvolvimento

urbano e das representações das cidades em diferentes épocas e estilos. Enuncia alguns autores com visões e representações de épocas passadas, do contemporâneo, do futuro e da fantasia e imaginação.

Os sub-capítulos do segundo capítulo fazem uma resenha histórica organizada cronologicamente, mostram exemplos e falam sobre banda desenhada que representa as épocas da Antiguidade, Idades Média e Moderna, dos séculos XIX, XX e XXI, e visões da ficção e fantasia, muitas vezes exibidas com uma visão mitológica e um pouco irrealista desses períodos. Existe uma certa visão estereotipada que pretende ser desmistificada e, ao mesmo tempo, mostrar como os autores de BD investigam e representam a sua pesquisa documental sobre questões históricas e da paisagem urbana.

O terceiro capítulo e os seus sub-capítulos são organizados com temas de olhar a cidade dispostos em ordem de escala de grandeza, começando por olhar o “Território” até aos “Elementos Marcantes” da paisagem urbana e como estes são usados como ferramenta narrativa no discurso da banda desenhada. Um dos propósitos deste capítulo é a importância dada ao estudo iconográfico, em particular o do território e da rua na constituição da cidade, como se essa imagem determinasse a própria forma dos discursos produzidos sobre a cidade e, em particular, discurso imagético.

O último capítulo e sub-capítulos do trabalho introduzem a cidade de Bruxelas como objecto de estudo. Ao enunciar vários tipos de representação desta cidade, ao longo do tempo, e como as visões urbanas permitem o seu estudo, pretende-se utilizar todo o conhecimento adquirido anteriormente para fazer uma comparação narrativa de como a cidade de Bruxelas evoluiu e desenvolveu, usando a banda desenhada como ferramenta de estudo e possibilitando a leitura desta paisagem urbana.

Estrutura

O presente trabalho é dividido em quatro “grandes” capítulos, subdivididos em sub-capítulos, que permitem uma melhor aproximação aos diferentes temas.

O primeiro capítulo, denominado “A Cidade e a Banda Desenhada”, pretende mostrar e introduzir ao leitor dados e informações que educam para um olhar sobre as relações entre banda desenhada e cidade.

O capítulo seguinte, “Visões Arquitectónicas e Urbanas do Passado, do Presente, do Futuro e não só”, divide-se em três sub-capítulos. Tal como os subcapítulos, o texto organiza-se pelos mesmos pontos, tentando fazer uma

evolução cronológica das representações e exemplos mencionados. Não se trata exactamente de mostrar Banda Desenhada criada nessas épocas em específico, mas sim, trazer diferentes visões dos autores na representação de mundos urbanos que não lhes pertencem, necessariamente. O primeiro sub-capítulo, “A Antiguidade e as Idades Média e Moderna”, inicia com uma abordagem ao uso das tiras sequenciais narrativas no apoio ao ensino no final do século XIX. Os autores passam a investir numa pesquisa documental, arquivos e documentação académica que permitem trazer um maior realismo e detalhe aos desenhos que retratam a Antiguidade. Ao mesmo tempo, possibilita reverter certos estereótipos históricos nas visões de Cidade e, em específico, arquitectura. Os sub-capítulos seguintes, “Os Séculos XIX, XX e XXI” e “A Fantasia e a Ficção Científica”, mostram a abordagem que os autores de banda desenhada tomam para as representações urbanas e de visão de cidade sobre estas épocas e da previsão de futuros, imaginados e fictícios.

O capítulo 3.º “Discursos e Percursos” é composto por três sub-capítulos, nomeadamente, “O Território”, “A Rua” e “Os Elementos Marcantes”.

O último capítulo denominado “Bruxelas, Objecto de Estudo” introduz o tema da cidade de Bruxelas enquanto território de estudo em específico. Os três subcapítulos que o constituem, “A Cidade Representada (na fotografia, no cinema e nas empenas)”, “A Cidade Descrita (na Banda Desenhada)” e “A Cidade Comparada” mostram esta cidade representada em vários media como pode ser usada para estudar as relações de cidade e banda desenhada num contexto teórico.

1. Cidade e Banda Desenhada

Existe uma afinidade evidente entre a cidade e a banda desenhada. A evolução paralela de ambas influenciou histórias, estéticas e aparências estruturais na banda desenhada, de modo que a retórica visual da BD imita e informa os modos de percepção característicos da cidade. Este entendimento é perceptível, de acordo com o que Aymeric Landot sugere:

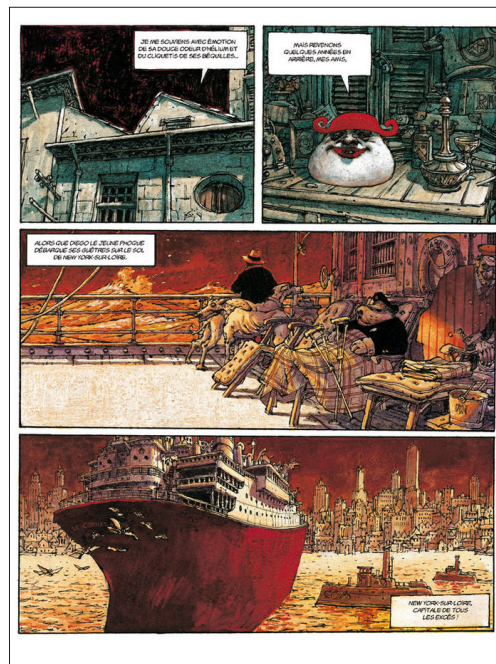
“Como o surgimento da banda desenhada é concomitante às novas questões sobre a cidade, porque o aparecimento do papel do ilustrador e do argumentista ocorre num contexto sobretudo urbano e jornalístico, a banda desenhada aparece, fundamentalmente, ligada à história das arquitecturas e sociedades urbanas. [...] Nesta dupla representação da cidade, é certo que a banda desenhada ilustra as fantasias de uma época, obsessões culturais, arquitectónicas ou sociais.”¹

O leitor de banda desenhada consegue ver, de forma intuitiva e natural, o que é identificável como urbano: o asfalto, a calçada da rua, a pedra, as paredes de tijolo, o vidro e o aço dos edifícios, são os materiais que o rodeiam diariamente e, reconhecendo-os nos álbuns, ele reconhece esse ambiente circundante. O seu olhar habitua-se, cada vez mais, às linhas de fuga das avenidas, dos carris dos eléctricos, continuamente ladeadas pela presença de uma fachada ou mesmo pela imponente altura de um monumento. Existe, nesse mobiliário urbano, nesses sinais de trânsito, candeeiros, pósteres, vitrines, uma decoração, que permite ao leitor constatar que a narrativa decorre na cidade. Assim, essa presença da cidade existe como pano de fundo e nem sempre surge como assunto principal nas histórias de banda desenhada. Para que a cidade se torne num objecto de representação, é, então, necessário conhecer os pontos de vista que possibilitem uma perspectiva mais abrangente, como por exemplo, na representação de praças ou grandes avenidas. Acima de tudo, a cidade deixa de ser inteligível nos momentos de transição. Daí, a importância dada a momentos de chegada de embarcações em portos marítimos, desembarque de aviões, entrada de comboios nas estações. Como exemplo, o terceiro e último volume de *Le Bibendum Céleste*, de Nicolas de Crécy, inicia com a chegada de barco da jovem foca Diego à cidade de New-York-sur-Loire.²

1 Aymeric Landot. *Villes et cultures dessinées. Les villes dessinées, architectures et représentations*. 2016. p.13

2 *Le Bibendum Céleste* é uma série de banda desenhada, de Nicola de Crécy, dividida em três volumes, publicados entre 1994 e 2002. A história conta a chegada de Diego, uma jovem foca, a New-York-sur-Loire, uma cidade apelidada de “capital de todos os excessos”.

É, sobretudo, ao elevar o ponto de vista, ganhando altura, que a banda desenhada finalmente proporciona uma noção completa da cidade. É em momentos como quando os personagens alcançam o topo de arranha-céus e escalam montanhas, que se torna possível ver toda a cidade a seus pés, como numa fotografia aérea ou até mesmo um mapa. Assim, a situação da cidade na banda desenhada torna-se paradoxal: quando os personagens se imergem totalmente na cidade, ao viverem



I. O transatlântico ilustrado em avanço, proporcionando a vista da cidade como um todo.

naturalmente a experiência urbana diária, não são capazes de dominar a sua experiência intuitiva e, assim, o desenhador não consegue dar uma representação controlada da cidade; ao invés, quando se distanciam, em que contemplam a cidade por inteiro, o desenhador pode, assim, fazer uma representação global da mesma, apesar do afastamento visual. Esta oposição, provavelmente, não é exclusiva da banda desenhada. Simplesmente, caracteriza a experiência urbana em geral; a vida urbana é marcada por essa posição impossível do habitante: se reside na cidade, não a vê; se contempla a cidade, é porque está afastado dela. No entanto, não é por acaso que o universo urbano muito cedo se tornou uma grande preocupação da banda desenhada. Antes da sua criação, foi, essencialmente, através de imagens que essa experiência contraditória foi traduzida, associando vista aérea (mapa) e visão serial (percurso do transeunte). Este processo pode ser descrito de acordo com Gordon Cullen:

“[...] embora o transeunte possa atravessar a cidade a passo uniforme, a paisagem urbana surge na maioria das vezes como uma sucessão de surpresas ou revelações súbitas. É o que se entende por visão serial. [...] Se ao nível científico ou comercial a cidade constitui um todo, numa perspectiva visual temos dois pontos de vista a considerar: a “imagem existente” e a “imagem emergente”. De um modo geral aparecem ao transeunte como uma sucessão de acontecimentos fortuitos, e a sua ligação não passa de mera coincidência. Contudo, tal ligação deve ser tomada como mais um aspecto da “arte do relacionamento” a colocar ao serviço da imaginação humana, com vista



II. Representação de cidade, pouco detalhada, mas que permite uma compreensão de espaço urbano, como pano de fundo.



III. Decoração do cenário simplesmente insinuada, pouco detalhe, noção de cidade implícita.

a fazer da unidade um todo coerente e dramático. Pelo processo de manipulação a que já nos referimos, teremos conseguido criar a partir da realidade inerte uma situação intensamente emotiva.”³

A banda desenhada é, portanto, condenada, como qualquer outro tipo de media, à fragmentação da representação. Para se obter uma verdadeira percepção da experiência urbana, devem ser associados vários tipos de formas de representação tradicionais. No entanto, a sua natureza sequencial permite combinar múltiplas imagens e vinhetas, e, assim, associar tipos de vista contraditórios ou complementares.

A representação da cidade na banda desenhada traz importantes consequências, ao longo da narrativa. É perfeitamente aceitável encontrar um edifício, numa vinheta, e na vinheta seguinte, esse elemento desaparecer. O leitor de banda desenhada está familiarizado com esse código: sabe que a decoração desapareceu temporariamente da imagem, a fim de direccionar toda a atenção para a acção da narrativa. Esse é um dos problemas que um ilustrador de banda desenhada deve resolver: como representar uma acção, num espaço credível, sem a reprimir num ambiente demasiado detalhado? Quando os elementos de tempo e espaço estão definidos, a acção pode começar de forma completa, a decoração desaparece do campo visual e a ênfase é colocada nos personagens.

3 Gordon Cullen. *Townscape*. (1961), p.2



IV. *La Marque Jaune* é o álbum que apresenta o maior número de elementos reconhecíveis e a maior variedade de tipos de representação, ao longo da série: as cenas de rua apresentam várias vistas parciais da fachada de edifícios; existem alguns planos de rua em perspectiva (por exemplo, Fleet Street, com a igreja Saint-Paul no ponto de fuga).

mas numa representação difusa. Em vários casos, o desenho apenas permite ao leitor entrever a cidade em segundo plano, atrás da acção. André Franquin é um exemplo disto. O autor das aventuras de *Spirou et Fantasio* e dos disparates de *Gaston Lagaffe* representa uma cidade apreendida nas vinhetas, muitas vezes nas primeiras páginas dos álbuns,

que revelam, ao fundo, o pavimento de uma rua, fachadas de edifícios, sinais luminosos e de trânsito, mas ao invés, representam muito poucos panoramas e pouco detalhe. A cidade presente na banda desenhada aparece, em particular, na forma de uma “decoração” ou cenário que justifica a dimensão realista da história. Esta decoração é explicada de acordo com Thierry Groensteen, historiador e teórico de banda desenhada:

“De facto, [a banda desenhada] privilegiou sempre o personagem, eixo e motor da história, o ponto focal da acção e encenação. A decoração onde o personagem se move pode ser reduzida à sua expressão mais simples: alguns pedaços de erva, uma árvore, [...] são suficientes para evocar o lugar da acção, para “definir o cenário”. Na banda desenhada realista, pelo contrário, pode ser profusa, carregada de detalhes que abrangem vários planos, [...]. A decoração fornece à acção um contexto ou, por outras palavras, coordenadas.” ⁴

Essa decoração pode ser simplesmente insinuada, como nos primeiros álbuns de *Tintin*, onde a noção de cidade está implícita de forma muito geral, ou pode assumir uma forma mais completa e detalhada, como na série *Blake et Mortimer*.⁵ Nas primeiras páginas de *S.O.S. Météores* ou *La Marque Jaune*, dois álbuns desta colecção, a cidade onde grande parte da narrativa ocorre - Paris, num caso, Londres no outro - é apresentada, logo à partida, através do desenho de alçados de edifícios suficientemente reconhecíveis para o leitor poder identificar imediatamente a cidade representada (Opéra Garnier, por um lado e Torre de Londres, por outro).⁶ Apesar de tudo, a leitura de um álbum de banda desenhada rapidamente coloca em jogo uma infinidade de ângulos de visão que, associados um ao outro pelo avanço da narrativa, podem oferecer, ao longo de uma história, um retrato real da cidade.

Mais uma vez, o caso de *Le Bibendum Céleste* serve como exemplo. O autor utiliza e combina diferentes tipos de planos e vistas, inerentes ao desenho em arquitectura e urbanismo, na representação da cidade: multiplicam-se os perfis (vista da cidade a partir do mar), surgem diferentes cenas citadinas pelo ponto de vista de um personagem deambulando pelas ruas que, por vezes, evoluem para perspectivas, proliferam-se os alçados de edifícios, particularmente dos mais relevantes para a narrativa. A banda desenhada permite, assim, jogar com as formas fragmentadas de representação urbana tradicionais e propor uma síntese da vivência quotidiana. A partir da década de 1970, a banda desenhada voltou a usar a cidade como tema autónomo. Acima de tudo, a banda desenhada passou, a partir desta altura, a utilizar e associar diferentes formas de representação urbana, de modo mais insistente e criativo. Independentemente de a narrativa decorrer numa cidade real (Paris ou

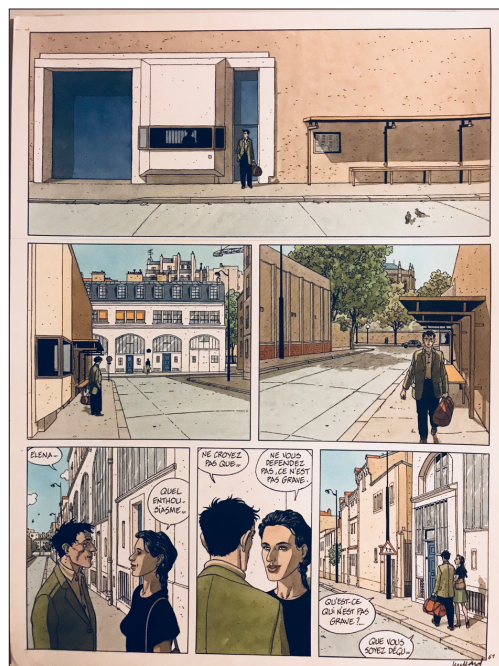
4 Thierry Groensteen. “paysage” in *dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*.

5 *Les Aventures de Tintin* é uma série de 24 álbuns de banda desenhada, de Hergé, iniciada em 1929. O herói é Tintin, um jovem repórter belga, aventureiro e corajoso. Hergé usa tal artifício para apresentar o personagem numa série de aventuras passadas em períodos contemporâneos àquele em que ele estava a desenhar. Por outro lado, a série *Blake et Mortimer*, de E.P.Jacobs, iniciada em 1946, narra as aventuras do capitão Francis Blake, um ex-piloto da Royal Air Force tornado director do MI5, e do seu amigo, professor Philip Mortimer, físico nuclear e um dos cientistas mais eminentes do Reino Unido.

6 Edgar P. Jacobs. *Blake et Mortimer. La Marque Jaune*. Éditions du Lombard, Bélgica, 1956 e Edgar P. Jacobs. *Blake et Mortimer. S.O.S Météores*. Éditions du Lombard, Bélgica, 1959



V. As pranchas, geralmente, alternam entre cenas internas onde o diálogo ocupa mais espaço, e cenas externas com muito pouco diálogo, o que deixa bastante espaço para as vistas urbanas.



VI. As cenas de rua, que ocupam um lugar tão importante na narrativa, tornam-se uma série de visões giratórias. A cidade perde o papel de simples decoração.

Londres) ou em cidades fictícias (New-York-sur-Loire), a representação da cidade é feita através da multiplicação de cenas de rua, alternância entre planos picados e contrapicados em edifícios (promovendo a sua verticalidade e sensações de claustrofobia e vertigem), planos aéreos do ponto de vista de um personagem sobrevoando a cidade, associando perfis urbanos.

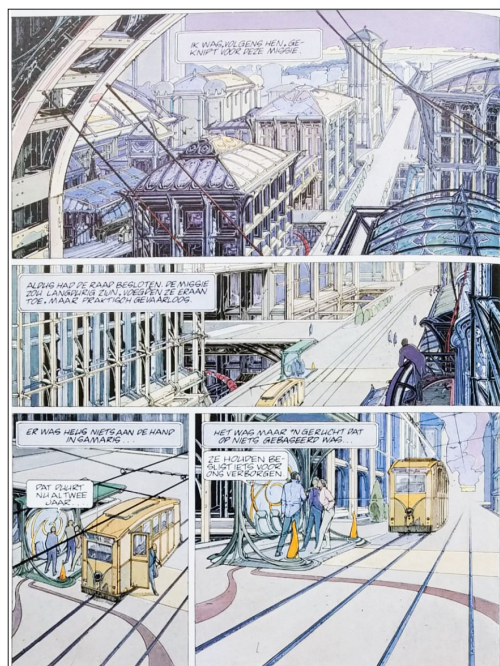
O trabalho de Jacques Tardi é exemplar de como a cidade invade, gradualmente, a narrativa. Desde os primeiros volumes da série *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*, iniciada em 1976, até aos quatro álbuns da colecção *Le Cri du Peuple*, a representação urbana ocupa, cada vez mais, lugar de destaque.⁷ Na capa dos álbuns de *Nestor Burma* é notório o personagem que deambula pelos diferentes *arrondissements* de Paris.⁸ Se considerarmos os diferentes tipos de representação, a situação provavelmente não é muito diferente da dos álbuns de Jacobs: Tardi usa apenas cenas urbanas, alçados de prédios e ruas em ponto de fuga; no entanto, nenhuma vista aérea que se distancie e apresente a cidade como um todo.

De modo semelhante, em *Le Cahier Bleu*, de André Juillard, as cenas urbanas e os planos em alçado ocupam, de modo proporcional, um lugar de realce na narrativa.⁹ Mesmo assim, as pranchas revelam uma maior preocupação e sensibilidade com o universo urbano: em perspectiva,

7 Jacques Tardi. *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*. Casterman, Bélgica. 1976–2007 e Jacques Tardi. *Le Cri du Peuple*. Casterman, Bélgica. 2001–2004

8 Jacques Tardi. *Nestor Burma*. Casterman, Bélgica. 1982–2000

9 André Juillard. *Le Cahier Bleu*. Casterman, Bélgica. 1994



VII. Xhystos



VIII. Samaris

entrevêm-se, como por acaso, detalhes e vislumbres dos maiores monumentos de Paris – a Basílica de Sacré Coeur, ao fundo de uma rua, o topo da Torre Eiffel, o Centro Pompidou, ao final de um beco estreito. Juillard demonstra uma maneira discreta de revelar a presença de Paris em pequenos pormenores. A troca de pontos de vista, sobre a qual a narrativa subtil de Juillard é construída, usa a cidade como objecto de interesse. A cidade perde, assim, o papel de simples decoração para se tornar em espectáculo generalizado. A representação urbana revela ao leitor de banda desenhada um espelho do seu próprio olhar, difractado na multiplicação de pontos de vista dentro da narrativa.

Um exemplo mais evidente dessa transformação, em que a cidade passa a ter uma importância de relevo na narrativa e, ao mesmo tempo, a ter lugar de destaque no desenho, é, provavelmente, a série *Les Cités Obscures*, de Schuiten e Peeters.¹⁰ O duo de desenhador e argumentista cria, progressivamente, ao longo dos álbuns, um universo paralelo fictício, geograficamente articulado, com vários tipos de representações de cidade muito caracterizados.¹¹ Em *La Fièvre d'Urbicande* combinam-se projectos urbanísticos, planos em perspectiva, vistas aéreas e cenas de rua. No volume *Les Murailles de Samaris*, duas cidades opõem-se: Xhystos, uma cidade em que o leitor se aproxima através de vistas aéreas, combinando vários tamanhos de vinhetas, pontos de vista transitórios e pontos de fuga e Samaris, onde ao leitor é apenas revelado alçados de edifícios. A única apreensão total da cidade é feita no momento em que o personagem se

¹⁰ François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures*. Casterman, Bélgica. 1983–2008

¹¹ Em 2002, os autores criaram *Le Guide des Cités*, um autêntico guia turístico sobre o universo das Cidades Obscures. O guia contém ainda a vantagem de narrar e descrever aspectos das cidades, que são abordados elipticamente ou apenas considerados como parte do cenário.

afasta dela e vê, a partir da montanha que a precede, o mecanismo de ilusão que a constitui.¹² Numa época em que a história, geografia e urbanismo sofrem críticas, relativamente aos processos de produção e representação urbana, Schuiten e Peeters usam esta colecção como impulsionador da banda desenhada como arte urbana contemporânea.

12 François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. Les Murailles de Samaris*. Casterman, Bélgica. 1983.

2. Visões Arquitectónicas e Urbanas do Passado, do Presente, do Futuro e não só

“Contemplar cidades pode ser especialmente agradável, por mais vulgar que o panorama possa ser. Tal como uma obra arquitectónica, a cidade é uma construção no espaço, mas uma construção em grande escala, algo apenas perceptível no decurso de longos períodos de tempo. O desenho de cidade é, assim, uma arte atemporal, mas raramente pode usar as sequências controladas e limitadas de outras artes temporais como, por exemplo, a música.”¹³

A banda-desenhada projecta (quase) tanta cidade como a arquitectura. A arquitectura possibilita localizar a actividade dos personagens num tempo e espaço precisos. Muitos autores usam imagens estereotipadas para indicar um **território**: por exemplo, a Torre Eiffel para Paris ou a Torre de Londres. Estes **elementos marcantes**, reconhecidos universalmente, permitem uma localização fácil e rápida. No caso do templo de Delfos, representado em *Alix*, provavelmente será menos conhecido por um grande número de leitores, mas a maioria conseguirá localizá-lo, sem dificuldade, na Antiguidade clássica.¹⁴ Da mesma forma, uma qualquer cena de **rua** retirada da obra *Tueur de Cafards*, de Tardi, será facilmente associada a uma megalópole americana dos dias de hoje.¹⁵ Um aspecto importante da arquitectura é a sua possibilidade em “sobreviver” à época onde foi criada. Em muitas cidades europeias, é comum encontrar, actualmente, catedrais góticas medievais. Por exemplo, o Arco de Triunfo, em Paris, pode ser localizado cronologicamente apenas com base num número completo de dados. Retirando os carros e a rotunda envolvente da imagem, torna-se muito mais difícil identificar num período de tempo.

O século XX inicia-se com um desenvolvimento urbano e uma grande evolução no conceito de cidade, ganhando uma verticalidade e densidade pouco antes vista. A banda-desenhada acompanha o entusiasmo do século XX pelos arranha-céus, nas décadas de 20 e 30, e depois, no pós-guerra, pelo conforto e pelo design. Mas o que vem a seguir, com a expansão descontrolada dos subúrbios e a degenerescência dos centros urbanos, também encontra o seu caminho no desencanto das cidades-fantasma de Enki Bilal e da Suicide Alley da saga *L'Incal*, de Moebius e Alejandro Jodorowsky.

13 Kevin Lynch. *The Image of the City*. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge. 1960. p.11

14 Jacques Martin. *Alix*. Casterman, Bélgica. 1948–1988

15 Jacques Tardi. *Tueur de Cafards*. Casterman, Bélgica. 1984

16 Lison Bvenu. *Écrire la ville : l'emploi du temps de Butor, La forme d'une ville de Gracq, Tentative d'épuisement d'un lieu parisien de Perec*. Littératures. 2009. p.90

“A composição da cidade é dominada pelas suas construções. Seja em moradias, hospitais, escritórios, lojas, escolas ou outros, os monumentos que constituem uma cidade são o resultado de escolhas arquitectónicas. [...] As obras arquitectónicas variam de acordo com as épocas e as correntes: igrejas românicas ou góticas, edifícios correspondentes aos padrões do classicismo ou barroco, renascentista ou construções contemporâneas ... Muito mais que o objecto de uma necessidade urbana, a construção da cidade é um trabalho original. Cada monumento é caracterizado não apenas pela sua função, mas também pela sua forma.”¹⁶



IX. Ao longo da narrativa, seguimos os dois personagens andróginos, Atan e Stel. No final da sua jornada, ambos descobrem uma gigantesca pirâmide azul, cercada por milhares de embarcações e um acampamento, onde vive uma amostra de todas as raças da galáxia, misteriosamente atraídos pela pirâmide.



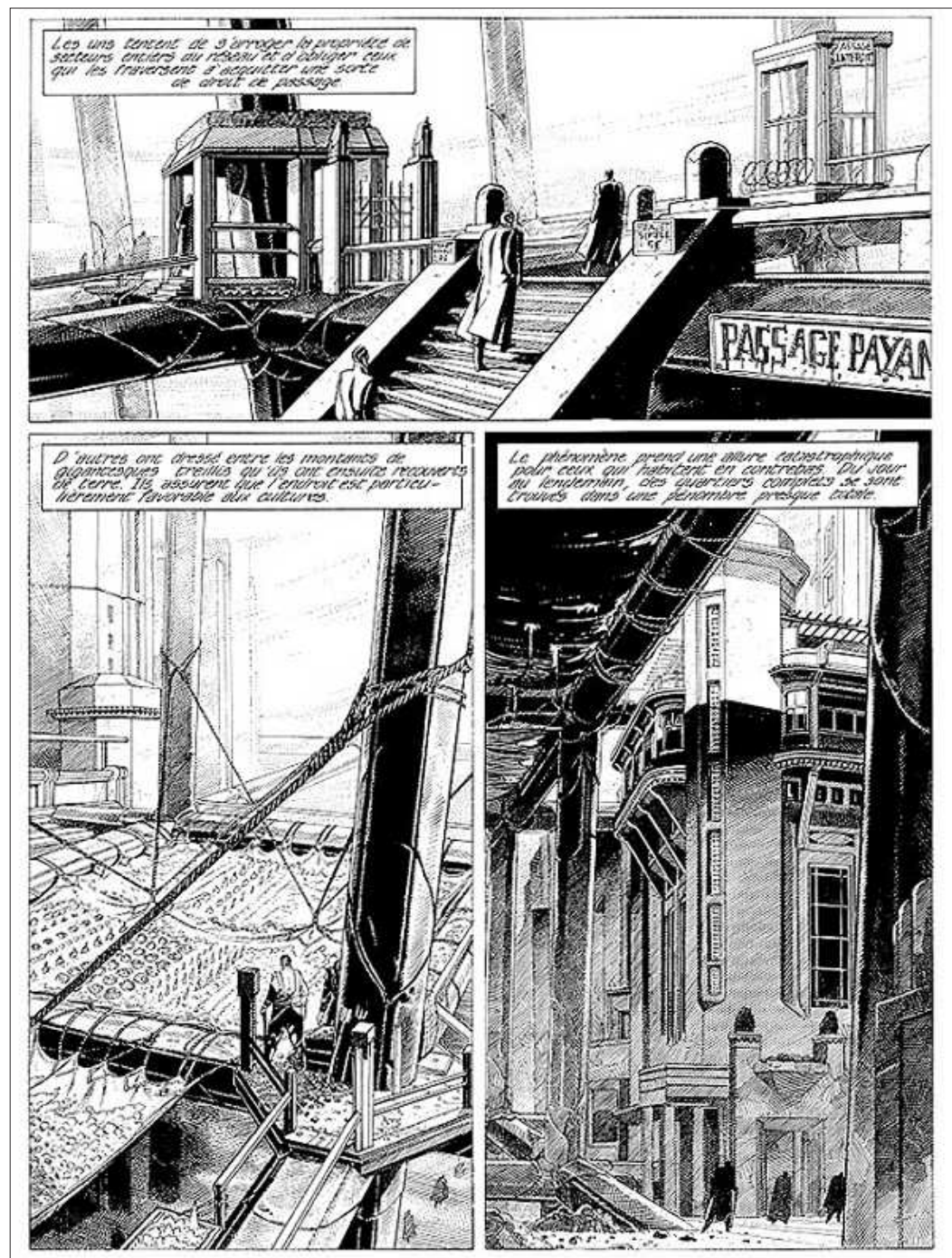
X. Para alguns edifícios, a funcionalidade não é evidente, como a construção enigmática de Swarte. Certamente reconhecemos uma torre, mas a sua função permanece indefinida. Esta é, precisamente, a razão pela qual Swarte mostra este edifício estranho, de design moderno na primeira vinheta da sua história.

A arquitectura difere da produção artística usual, pois é, acima de tudo, funcional. A cidade e a arquitectura visam a habitação, o trabalho, o relaxamento, a vida social. Na arquitectura aplicada à banda desenhada, o aspecto funcional desempenha um papel importante. Muitos edifícios “traem” a sua função apenas pela forma. De relance, o leitor interpreta o edifício de Franquin e Will como um posto de gasolina, a imponente construção de Mézières como um palácio, a pirâmide de Möbius como local de culto.¹⁷

Em *Les Pirates du Silence*, uma das primeiras obras das aventuras de Spirou e Fantasio, a arquitectura apoia totalmente a concepção de um futuro optimista, específico à *bande dessinée* da década de 1950. Edifícios puramente funcionais e mundanos, como um posto de gasolina, exibem um visual modernista: uma construção leve, com grandes janelas na fachada, um telhado plano levemente curvado. No caso de Swarte, é possível falar do “estilo Atome”, que se refere ao símbolo da Exposição Universal de Bruxelas de 1958, que teve, como imagem de marca, o Atomium. A Expo’58 criou uma arquitectura moderna e decorativa, com a ideia de que uma “era de ouro” estava prestes a começar.

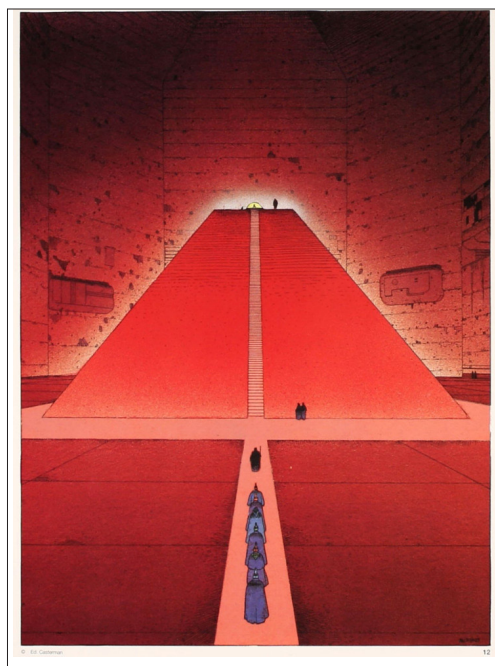
As visões fantásticas do **território** urbano, tanto na sua versão utópica

17 André Franquin, Will. *Les Pirates du Silence*. Éditions Dupuis, Bélgica. 1959 e Jean-Claude Mézières. *Valérian, Agent Spatio-Temporel*. Dargaud, França. 1970–2007 e Möbius. *Le monde d’Edena*. Casterman, Bélgica. 1983–2001.



XI. Urbicande apenas aparenta ser uma cidade ideal. No meio de edifícios monumentais, os habitantes parecem sombras. Aqui, o desenho é utilizado para acentuar esse efeito.

como na sua versão distópica, impõem-se como ficções representativas do imaginário associado à grande cidade. A arquitectura do futuro ou de estranhas culturas exteriores é surpreendentemente reconhecível e identificável. Mezières, Möbius, Hermann, Bilal e De Crécy usam um conjunto de **elementos marcantes**, do presente ou do passado, para dar forma à sua arquitectura futurista. Möbius inspira-se nas pirâmides



XII. Um exemplo de desenho, que conjuga a luz, cor e forma, completamente ao serviço da narrativa. A simetria, perspectiva e profundidade da imagem criam uma tensão especial, contribuindo para a história.

egípcias e nos índios americanos para criar o seu templo subterrâneo no planeta Edena.¹⁸ Bilal combina arquitectura clássica com novas construções futuristas, numa Londres do ano de 2025.¹⁹ Por vezes, até o nome das cidades do futuro é claramente extraído do passado: De Crécý fala de New-York-sur-Loire, no seu *Le Bibendum Céleste*.²⁰ Os espaços mostram-se, cada vez mais, elementos importantes para a narrativa e expressam uma atmosfera particular.

Schuiten e Peeters usam a arquitectura para produzir uma atmosfera. As formas poderosas, rígidas e monumentais da arquitectura de Urbicande indicam ao leitor que está na presença de um sistema totalitário, onde a noção de indivíduo perde o significado.²¹ Os moradores de Urbicande devem obedecer a um sistema, que literal e figurativamente, incorpora um autoritarismo, ortogonalidade e controlo. Dessa maneira, os autores abordam o tema da arquitectura e da cidade, que revela uma filosofia subjacente.

A maneira como um edifício é representado pode revelar imediatamente uma ideia subjacente, independentemente do edifício representado. Assim, o constante crescimento da grelha de Urbicande e a tensão criada, constitui um sinal implícito de que algo está errado. Por outro lado, na pirâmide de Moebius, tudo parece estar sob controlo: uma composição perfeitamente equilibrada e simétrica dá ao leitor essa impressão de controlo.

18 Moebius. *Le monde d'Edena*. Casterman, Bélgica. 1983–2001.

O título da série é uma referência ao Jardim do Éden e ao mito de Adão e Eva. Na nave espacial em forma de pirâmide, Stel e Atan descobrem o planeta Edena. Eles separam-se e vivem aventuras em paralelo, neste novo mundo.

19 Enki Bilal. *La Trilogie Nikopol*. Casterman, Bélgica. 1980–1993

20 Nicolas de Crécý. *Le Bibendum Céleste*. Les Humanoïdes Associés, França. 1994–2002.

21 François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. Le Fièvre d'Urbicande*. Casterman, Bélgica. 1984. O álbum é uma homenagem às visões dos urbanistas. Os autores acreditam claramente que a arquitectura de uma cidade tem uma influência importante na vida e nas relações entre as pessoas. Assim, a narrativa recai sobre um arquitecto (Robick) que reconstrói uma cidade (Urbicande) no interesse do equilíbrio e da simetria. Esta cidade "ideal" possui edifícios gigantescos, cujo modelo se inspira no movimento futurista. Urbicande é governada de forma autoritária e a arquitectura monumental potencia ser um instrumento ao serviço do poder.

2.1. A Antiguidade e as Idades Média e Moderna

A Antiguidade

“O carácter “museológico” do território urbano enfatiza as suas construções arquitectónicas, que funcionam como autênticas referências ao passado da cidade. É na presença de monumentos de valor histórico que a cidade permanece agarrada ao seu passado. A cidade é, no entanto, frequentemente definida como um lugar de movimento permanente, de fluxo constante [...]. Parece que a mobilidade urbana é equilibrada pelas suas construções imutáveis, que oferecem à cidade uma continuidade, garantindo a sua consistência ao longo do tempo.”²²

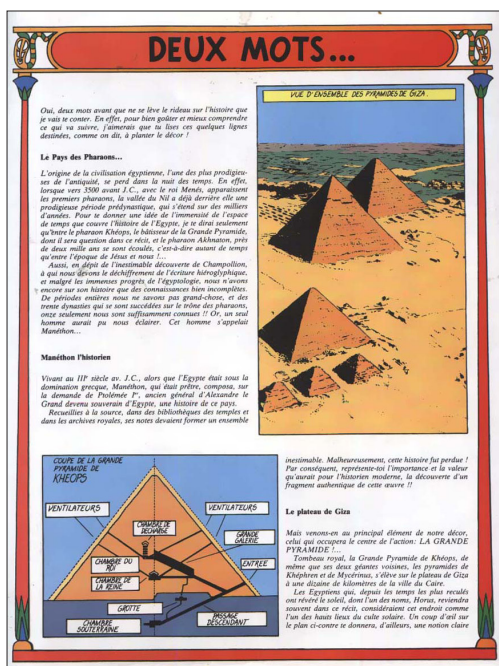
22 Marc Kober. *Henri Garric, Portraits de villes – Marches et cartes : la représentation urbaine dans les discours contemporains*. Paris, Champion, 2007

23 A Terceira República Francesa (1870–1940) realizou uma obra escolar de grande amplitude. A escolarização das crianças de 6 a 12 anos tornou-se obrigatória e o ensino nas escolas públicas passou a ser gratuito e laico. O Estado investiu na construção de escolas em todo o país e numa formação de alto nível dos professores das escolas primárias.

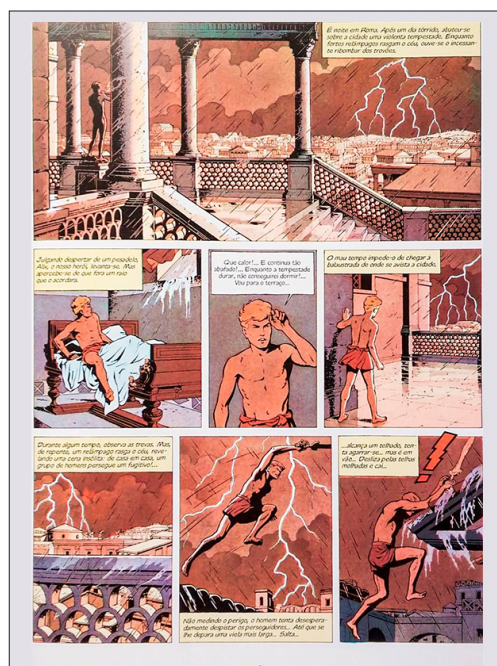
24 *La Jeunesse Illustrée*, era uma revista semanal francesa para jovens, publicada entre 1903 e 1935, a partir da qual foi anexada por *Les Belles Images*. É uma das primeiras publicações francesas infantis a privilegiar histórias de banda desenhada.

25 *Les Timours* é uma série de banda desenhada franco-belga, publicada pela primeira vez em 1953 por Sirius, na edição 813 da revista *Spirou* e a partir de 1955, na forma de álbuns pelas Edições Dupuis. Conta a história da família Timour, através dos tempos e de diferentes países. *Alix* é uma série de banda desenhada, escrita e desenhada por Jacques Martin, a partir de 1948, publicada pelas edições Casterman. As suas aventuras passam-se na época de Júlio César, principalmente em Roma, Gália, Mesopotâmia, África e Ásia Menor. A série tem o nome do seu herói, um escravo de origem gaulesa, tornado cidadão romano e próximo de César.

Apesar de, desde o início do século XX, os académicos serem cautelosos com imagens que reconstituam a História, o ensino há muito tempo que utiliza os serviços de ilustradores (às vezes cartoonistas) para recriar a Antiguidade. Essas ilustrações servem de base para as lições de História e oferecem uma imagem, gravada na memória dos alunos, da mesma forma que a banda desenhada contribui para este factor. A banda desenhada histórica é tão antiga quanto a banda desenhada infantil. Em França, no início da Terceira República, durante a década de 1880, o governo impõe leis escolares, promovendo o ensino de uma História de França, mitificada e acentuada pelos temas de maior importância.²³ Como maior difusor de informação e actualidade, os jornais tornam-se uma peça essencial, na promoção e difusão das ideias e pontos de vista do estado vigente. Além disso, os jornais são apreciados pelo público em geral e acessíveis a todos, tornando-se o veículo perfeito para promover o ensino através do uso da imagem. Assim, ao lado de imagens humorísticas e fantasiosas, surgem ilustrações que documentam passagens referentes a importantes datas na História francesa, na vida de pessoas famosas ou ficções históricas. Este desenvolvimento educacional é disseminado, também, em algumas revistas, como *La Jeunesse Illustrée* e, mais tarde, *Les Belles Images*, desejosas em não perder de vista a missão pedagógica da imprensa infantil e na qual se combina a ideia de ensino e lazer, através de imagens e ficção.²⁴ A vontade de contribuir para a educação das crianças torna-se, então, o objectivo de muitos gerentes de jornais. Esse sentimento é partilhado por argumentistas e ilustradores preocupados em imaginar histórias que permaneçam dentro dos limites da probabilidade relativa e baseados em documentação. A pesquisa documental rapidamente se difunde entre os autores especializados na produção de BD histórica, como por exemplo, Sirius com *Les Timour* e Jacques Martin com *Alix*.²⁵ Segundo estas referências, a Antiguidade representada na banda desenhada torna-se, portanto, séria e académica. Para fins educacionais, todo esse trabalho preliminar torna possível abordar conscientemente um ensino da



XIII. Esta característica é já bastante presente em E.P. Jacobs. Em *Mystère de la Grande Pyramide*, as primeiras páginas do álbum são preenchidas com considerações e desenhos sobre arquitectura egípcia, referindo as pirâmides e túmulos.



XIV. Em *Alix*, as vastas paisagens das cidades da Antiguidade reflectem-se como verdadeiras reconstruções históricas detalhadas. Nesta prancha os planos são ampliados e muito precisos na reconstrução arquitectónica e na gestão do espaço.

aventura e pedagogia, onde se torna essencial a dimensão documental e a precisão das decorações e arquitectura. A grande questão da propagação de imagens na nossa sociedade e, neste caso, a propagação das representações arquitectónicas do passado, fora dos círculos académicos, reflecte, muitas vezes, um estereótipo da Antiguidade. No caso de Jacques Martin, o seu desenho assemelha-se muito mais às reconstruções apresentadas em obras históricas. Este facto é confirmado pelo próprio Jacques Martin, que refere, numa entrevista concedida a Thierry Groensteen, que usa, desde o início de *Alix*, em 1948, documentação científica relevante, através de bibliotecas públicas e comprada pelos seus próprios meios.²⁷ Martin refere que pesquisou arqueólogos anglo-saxões, especificamente, pois estes, ao contrário dos seus colegas franceses, teriam uma maior inclinação para fazer reconstruções gráficas dos locais em estudo e desenvolver hipóteses arquitectónicas. O autor mostra ter plena consciência de que os vestígios actuais só poderiam dar uma imagem aproximada da arquitectura do passado, demonstrando, no que diz respeito às fontes, um rigor e um cepticismo típico de historiador e uma preocupação constante com a veracidade. Na mesma entrevista, explica que, para os seus mais recentes álbuns (em 1984 na época da entrevista), decidiu romper com a imagem tradicional, mas falsa, dos templos romanos de mármore branco ao dar-lhes cores, como era o caso na Antiguidade. A preocupação educacional permanece subjacente.

A força da tradição da banda desenhada histórica de língua francesa, presente em França e na Bélgica, sofreu um novo impulso na década de 1980, através de autores como François Bourgeon, André Juillard, Didier Convard, Frank Giroud, todos presentes no catálogo de Jacques Glénat.²⁸ Ligando-se ao património pedagógico do género histórico, destaca-se, ao se tornar uma das características do realismo histórico das narrativas. Realismo este, materializado por documentação e conhecimento académico irrepreensível. Assim, a arquitectura torna-se um dos elementos do realismo histórico documental, maioritariamente, na sua dimensão monumental (representação de edifícios famosos reconhecíveis), mas por vezes, também, na representação da vida quotidiana, da **rua** como espaço urbano e de vivência ou tentativas de reconstrução, em eras mais antigas. Os **elementos marcantes** deixam de ser, então, uma simples decoração estereotipada em segundo plano; passam a ocupar um lugar essencial, através da precisão académica do traço dos ilustradores, representados até ao mínimo detalhe. A banda desenhada histórica, na representação arquitectónica que se refere anteriormente, feita apenas através da verificação cruzada sempre incompleta, pode ser o reflexo do estado

27 Com argumento de Thierry Groensteen e Alain de Kuysche e desenho de Martin, o livro *Avec Alix. L'Univers de Jacques Martin*, é re-editado pela Casterman em 2002. O trabalho retrata a biografia do autor e o seu trabalho, representado com entrevistas, fotografias, desenhos inéditos.

28 Glénat tem um papel decisivo, ao tentar reeditar os grandes nomes franceses, parcialmente esquecidos, da BD histórica (Giffey, Le Rallic, Cazanave ...) ao mesmo tempo que publica e promove jovens autores. As revistas editadas por Glénat, *Circus* e, principalmente, *Vécu*, reúnem ilustradores que afastam o género da BD histórica da sua aparente conotação infantil inicial. Um dos atributos evidentes que reforça este propósito é a precisão documental.



XV. Jacques Martin usou nos seus albuns mais recentes de *Alix* uma aproximação à real imagem do que seriam os templos gregos e romanos, tornando-os policromos e não com a cor de pedra bruta que tão tipicamente são ilustrados.

do conhecimento num determinado momento, assim como pode ser o local onde os estereótipos são transmitidos recorrentemente numa época, dependendo da qualidade da informação que o ilustrador possui em relação ao trabalho de documentação.

As Idades Média e Moderna

O conceito de Idade Média evoluiu desde o Renascimento, assim como a forma e o conteúdo da banda desenhada também evoluíram, até atingirem a forma pela qual são conhecidos no século XIX. Desde então, a banda desenhada constituiu um fenómeno sociológico e cultural que dura há mais de um século, com uma popularidade cada vez maior e uma ampla gama de públicos de todas as idades e origens sociais.

A banda desenhada que tem como tema a Idade Média e Moderna apresenta uma visão mitológica ou arquetípica desse período. Apesar de não oferecer uma visão histórica, exige algum conhecimento do período que representa, na hora da sua criação. Vários autores de banda desenhada com temas medievais comentaram que a origem das suas ideias tem, como base, o seu gosto e interesse pela história da Idade Média. Apoiam-se em aspectos históricos e mitológicos relacionados com o feudalismo, cavaleiros ou código de cavalaria, e, por vezes, procuram inspiração em figuras históricas como os Vikings ou Ricardo, Coração de Leão. É importante ressaltar que muitas destas ideias e motivos se repetem neste tipo de banda desenhada. Aqui, procura-se explorar o medievalismo da banda desenhada, tendo em consideração o contexto cultural e histórico da sua criação e o tipo de conceitos que eles usaram do período medieval. Na investigação do aspecto da cultura popular no estudo da modernidade na Idade Média, é possível centrar o foco nos diferentes recursos retirados da Idade Média. Alguns desses aspectos vêm de fontes históricas, mitológicas e literárias. Além disso, muita da banda desenhada faz referências visuais directas a monumentos ou imagens da Época Medieval.

Passando para alguns exemplos de autores de banda desenhada que retrataram a Idade Média nas suas obras, há vários aspectos a ter em consideração. Por exemplo, no caso de Hermann.²⁹ Não pela questão relativa à informação e documentação, pois não se pode comparar com o extremo rigor de Jacques Martin, mas sim a importância dada à decoração, frequentemente repleta de ínfimos detalhes e muito trabalhada. Os panoramas abrangentes dos edifícios são frequentes, e o domínio da espacialidade arquitectónica permite criar uma certa audácia gráfica, menos sábia do que na veia clássica da BD histórica, onde os edifícios geralmente têm algo de fixo e solene.

29 Hermann, pseudónimo de Hermann Huppen, é um autor e argumentista belga de banda desenhada. As suas séries mais famosas são *Comanche*, *Jeremiah* e *Les Tours de Bois-Maury*.

30 A relação entre a Idade Média e as grandes obras de catedrais começou a espalhar-se entre o público em geral após a publicação do trabalho de Georges Duby, *Le Temps des Cathédrales*, em 1976.

No caso da saga de *Les Tours de Bois Maury*, um dos heróis é pedreiro, “construtor de catedrais”. Hermann iniciou a série em 1984, para a famosa revista *Circus*, de Glénat.³⁰ Esta saga, que ocorre por volta do início do século XII, não trata grandes eventos históricos ou personagens



XVI. Representação do estaleiro de obra de uma catedral, imagem típica da visão da Idade Média, utilizando o plano picado com fins educacionais para mostrar as etapas da construção.

reais. Hermann queria, acima de tudo, transmitir a sua própria visão da Idade Média: uma era dura, violência omnipresente, uma natureza hostil. Longe do imaginário comum da época medieval - com o seu valente cavaleiro correndo para entregar a linda princesa cativa no topo de uma torre - aqui, os personagens têm os “pés na lama” e uma expectativa de vida muito baixa. O autor não pretende tornar a sua obra num livro de História,



XVII. Os espaços tornam-se cada vez mais identificáveis à medida que o cavaleiro Aymar de Bois Maury se desloca do país de Caulx para a Terra Santa.



XVIII. A maioria dos edifícios representados tem um modelo historicamente correcto (como a Nottoway Plantation, edifício real construído em 1857–1859 e visitado pela heroína de Bourgeon em 1863).

mas não deixa de fazer a sua pesquisa, não querendo ignorar a verdade histórica. *Les Tours de Bois Maury* é uma série de ficção, mas baseada no conhecimento preciso da época que descreve.

“Nasci nas Altas Ardenas belgas, numa vila muito próxima da qual estavam as ruínas de um antigo castelo.(...) Foi o castelo da minha infância que me inspirou e que eu desenhei no primeiro volume de *Tours de Bois-Maury*. Mas cometi um erro (...) Um historiador enviou-me uma nota para explicar que, naquela época, fortalezas de pedra eram extremamente raras. (...) O resto das construções casteleiras eram feitas a partir de madeira, com uma torre no centro. Assim, eu mudei a decoração no álbum seguinte. No início da série, eu não tinha feito nenhuma pesquisa a fundo. Posteriormente, li alguns livros, principalmente os de Georges Duby (...). Eu queria respeitar, tanto quanto possível, a realidade histórica em que inseri as histórias que me vieram à mente.”³¹

Com o passar do tempo, Hermann desenvolve maior rigor relativamente à arquitectura da época, sem ir tão longe quanto a evocação académica, como com Bourgeon ou Juillard. Ao falar sobre investigação e documentação em banda desenhada histórica, é impossível não incluir François Bourgeon. O ilustrador é precisamente conhecido pela imensa documentação que utiliza na criação dos seus álbuns e pela procura do realismo histórico nos diálogos, na **rua** e no espaço urbano, assim como em toda a decoração. Desde o início da sua carreira que se dedicou a desenhos históricos em livros com fins educacionais.³²

31 Em *Interview d'Hermann: Détours à Bois-Maury*, por William Blanc, a 20.01.2016. Tradução própria

32 Como exemplo, em 1978, juntamente com o argumentista Pierre Dhombre, Bourgeon criou *Maître Guillaume et le Journal des Bâisseurs de Cathédrales*, tomo nr.7 da série *Les Grandes Heures des Chrétiens*, editada por Univers Média.

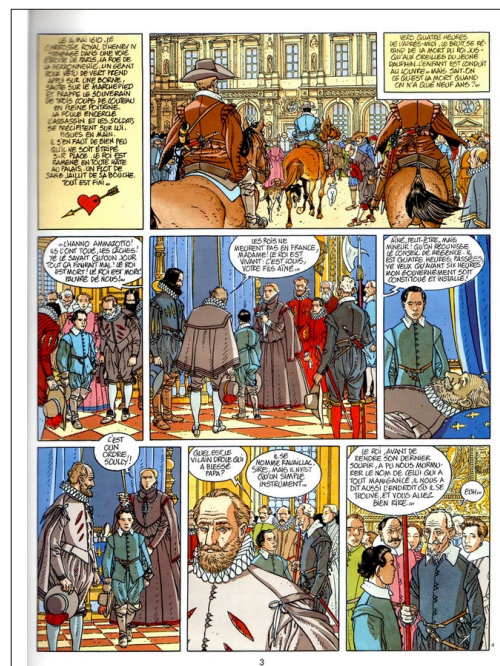
Será um eufemismo dizer que a representação arquitectónica é uma das características do estilo de Bourgeon. O autor dedica-se ao desenho do **território** e das casas, imaginárias ou não, com um hiper-realismo quase fotográfico e multiplica os ângulos de visão (vista frontal, aérea, polarizada) para informar o leitor sobre a espacialidade dos lugares. Por outro lado, esforça-se atentamente na reprodução dos estilos históricos, sempre com base em documentação detalhada. A preocupação de Bourgeon pela precisão é a mesma quando representa cidades no século XVIII: a reconstrução envolve consultar mapas, gravuras, pinturas e monografias sobre as arquitecturas dos países atravessados. É nos estudos históricos anglo-saxões que o ilustrador encontra tentativas de reconstrução e detalhes da história, material a partir do qual se pode servir de inspiração. Cada lugar representado pelo autor requer pesquisa bibliográfica, testemunhos iconográficos e, às vezes, até a criação de maquetas. Todo esse trabalho é perfeitamente manifestado nos álbuns, onde a arquitectura, longe de ser simples decoração, é utilizada em grandes vinhetas, reforçando a sua presença e realismo.³³

André Juillard pode incluir-se entre os autores mais clássicos da BD histórica, tanto pelo seu traço, que faz parte do movimento do estilo de Hergé e Jacobs, conhecido como *ligne claire*, como no seu tratamento da arquitectura e das cidades.³⁴ A inspiração em Martin é óbvia; juntos, trabalharam na série histórica *Arno*, em 1982. Além de outras séries históricas, em 1983 o desenhador começa a obra *Les 7 Vies de l'Epervier*, com Patrick Cothias no argumento. A série desenrola-se no início do séc. XVII e, ao contrário de Hermann e Bourgeon, que descrevem personagens fictícios, Juillard e Cothias não hesitam em utilizar figuras históricas, como o rei Henrique IV, assim como descrever em detalhe a vida da corte. Com isto em mente, a representação de importantes monumentos históricos e **elementos marcantes** sobrepõe-se, assim, ao da vida quotidiana. Juillard faz representações solenes de grandes edifícios, nomeadamente palácios reais (Saint-Germain-en-Laye, Louvre). Representa uma Paris muito mais monumental ao invés da realidade, onde se destacam as torres de Notre-Dame e o palácio do Louvre (à imagem do que se poderia observar no século XX). André Juillard não se abstém de retratar, em várias ocasiões, planos amplos do local de acção, particularmente na introdução às cenas de diálogo.

Ao contrário de Hermann, que prefere detalhes intrincados, os edifícios de Juillard são mais limpos, com linhas e perspectivas muito mais nítidas, mais próximas do trabalho de Martin, por exemplo. A representação da arquitectura é equilibrada e, mais raramente, desempenha um papel principalmente narrativo, para introduzir e operar as transições entre

33 Acerca da sua investigação em *Les Passengers du Vent*, Bourgeon continua: "(...) Comecei a minha pesquisa no Musée des Salorges em Nantes, fui para Rochefort e mergulhei nos arquivos do Musée de l'Homme de Paris. (...)” Tradução própria

34 *Ligne claire* (em português, “linha clara”) é uma linguagem gráfica da escola belga de banda desenhada, centrada em Hergé, ou seja, o “estilo Tintin”, associado aos ilustradores do jornal homónimo. Este termo foi cunhado, em 1977, pelo cartoonista holandês Joost Swarte.



XIX. Juillard representa o palácio real do Louvre. Neste álbum, o autor projectou, objectivamente, o palácio que poderia ter existido no séc.XVII. Este processo parece surgir de uma necessidade narrativa, sinalizando ao leitor que a acção muda de lugar e indicando, apenas pela arquitectura, o lugar – neste caso, um monumento identificável –, para poder propor uma reconstrução possível do edifício.

as diferentes cenas. Juillard é, de facto, parte da tradição do realismo documental e do academismo gráfico específico da história em BD histórica.

A banda desenhada aparenta ter conseguido reduzir a distância entre a Idade Média histórica e as reconstruções modernas desse período. Através da evocação de um tempo considerado sombrio e supersticioso, os seus heróis são exaltados como a personificação dos valores dos cavaleiros, como lealdade, devoção à família e coragem física. A representação de figuras mitológicas atemporais, como o rei Arthur ou Robin Hood, demonstra o apelo que, ainda hoje, as figuras heroicas envolvidas em lutas contra forças esmagadoras detêm. A Idade Média torna-se um produto visual da cultura popular e a sua relação na banda desenhada pode ser estudada como exemplo da modernidade da Idade Média.

2.2. Os Séculos XIX, XX e XXI

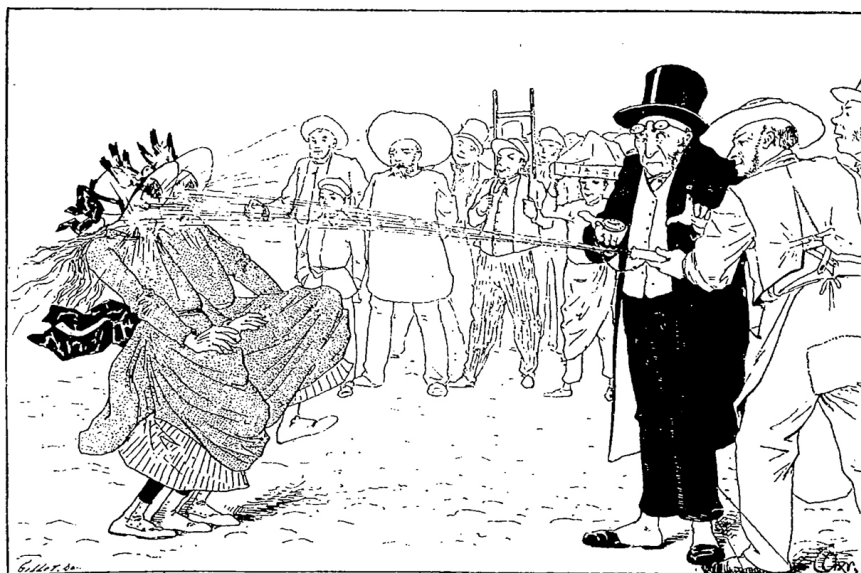
O Século XIX

Em França, no final do século XVIII, produzem-se pranchas de imagens em formato de vinheta impressas em série pela *Imagerie d'Épinal*, série que segue a linha com as publicações vendidas por venda ambulante através, por exemplo, de fascículos populares ilustrados, cuja distribuição remonta ao século XVII.³⁵ Primeiramente impressas a partir de xilogravuras gravadas e coloridas com uma estampilha, geralmente são produzidas na forma de um desenho de página inteira e abordam assuntos populares (canções, rimas, enigmas, História de França etc.), e, por vezes, aparecem como pranchas com vinhetas com um texto explicativo colocado sob a vinheta. Em 1820, um dos principais fundadores da *Imagerie d'Épinal*, Jean-Charles Pellerin, adopta a litografia e, dez anos depois, a técnica de cromolitografia de Godefroy Engelmann. As imagens de página inteira tomam, rapidamente, o nome de *chromos*, sinónimo de cores brilhantes, e destacam episódios da história francesa.. As páginas com vinhetas são as imagens tradicionais da *Épinal*. Assim que se tornam pranchas compostas por imagens com uma sequência lógica, são apelidadas de “histórias em imagens”.

No final do século XIX a imprensa francesa é uma imprensa de opinião, destinada a leitores adultos e politizados. França está então na origem de uma imprensa especializada, com destaque para os jornais ilustrados e cujos principais leitores são a população jovem mais aburguesada. Em 1873, a livraria Hachette lança o *Le Journal de la jeunesse* e, em 1881, o *Mon Journal*. É neste último que Christophe apresenta, em 1887, os seus primeiros desenhos: a *Histoire drolatique de maître Pierre*, uma tira sequencial em duas pranchas, sem balão de texto. É no *Le Journal de la jeunesse* que publica, na primeira metade de 1889, *Une partie de campagne*, uma série ilustrada com a família Fenouillard. A primeira aventura desta família, desenhada em cinco pranchas, leva-os a visitar a Exposição Universal, realizada em Paris naquele ano. As atribuições da família Fenouillard são, assim, serializadas até 1893, quando as edições de Armand Colin as reúne num álbum. O humor desta banda desenhada sem balões de fala marca uma época. Extravagante e rico em aventuras burlescas, *La Famille Fenouillard* é uma caricatura da burguesia francesa: um industrial enriquecido, a sua esposa e as suas duas filhas. A família vai enfrentar as surpresas, dificuldades e perigos reservadas à viagem.

³⁵ A *Imagerie d'Épinal* é, originalmente, uma tipografia fundada em 1796 por Jean-Charles Pellerin e onde foram gravadas as primeiras imagens *d'Épinal* em série.

Christophe, cujo nome verdadeiro é Georges Colomb consegue sintetizar as inovações dos seus antecessores. Como Töpffer, une as imagens, usa grandes planos e sabe como fazer uma história durar como um folhetim.



Traitement hydraulique des demoiselles Cornouillet.



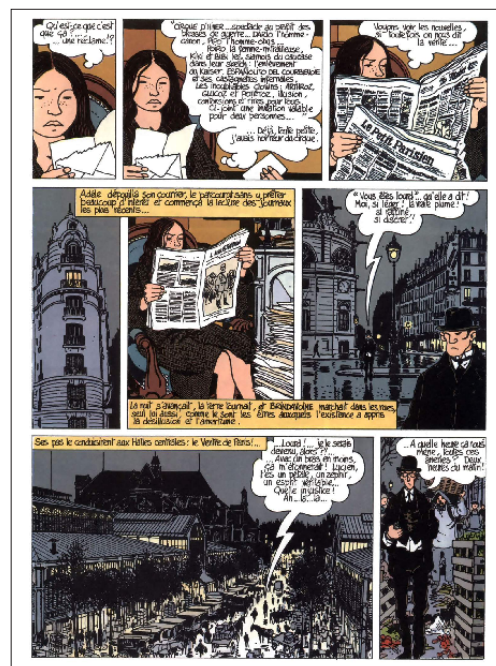
Triomphe de M. Cornouillet.

XX. A família Fenouillard percorre as ruas de Paris, representação fiel do território urbano da época, além da decoração e roupas.

Para satisfazer o seu público adulto e infantil, desenvolve histórias num nível de leitura dupla, com duplo significado. Com sucesso atrás de sucesso, *La Famille Fenouillard* é precedida por *Les Facéties du sapeur Camember*, publicada entre 1890 e 1896, por *L'Idée fixe du savant Cosinus* e a sua invenção, o *Anémélectroreculpédalicoupeventombrosoparacloucyle*, publicada entre 1893 e 1899, e por *Les Malices de Plick et Plock*, publicada entre 1893 e 1904.



XXI. O enquadramento e a récita reforçam a oposição entre os dois personagens; o uso das duas vinhetas na faixa inferior estabelece, pelo contrário, um vínculo formal entre elas



XXII. Percurso pelas ruas negras de Paris, com elementos marcantes e fachadas reconhecíveis da capital.

Passando para representações mais contemporâneas do século XIX, existem vários autores que representam esta época, de forma mais ou menos fantasiosa. Segue-se o exemplo de Jacques Tardi, com a sua série *Les Aventures de Adèle Blanc-Sec*, passada numa Paris do século XIX, que chama a atenção devido à peculiaridade da encenação daquele **território** que oferece, e que permite lançar luz sobre a questão das representações da cidade negra de maneira original. Nos oito volumes que compõem a série, o padrão narrativo parece relativamente estável de uma história para outra. Em incríveis aventuras, Adèle é levada a investigar vários factos macabros, que ocorrem nas **ruas** de Paris da *Belle Époque* e que ameaçam o universo urbano. Em Tardi pode observar-se a recorrência de certos **territórios** urbanos particulares que correspondem a lugares urbanos isolados característicos do género *noir*. Assim, o impasse no qual Adèle se vê bloqueada, durante uma corrida de perseguição com algemas de um bandido que quer sequestrá-la não é menos hostil do que o cemitério - um **elemento marcante**, no seu todo - no qual uma personagem desconhecida estabelece um encontro misterioso com a heroína para atraí-la para uma armadilha e tentar assassiná-la. As condições climáticas participam da encenação destes locais urbanos e contribuem para a construção de uma atmosfera que corresponde à esperada numa obra *noir*. Adèle, portanto, evolui numa cidade onde a chuva contínua, a neve e o nevoeiro fortalecem o carácter hostil daquele lugar. Por outro lado, em todas as cenas principais, Tardi gosta de mobilizar outros elementos essenciais

do género: a noite e as **ruas** que dominam a cidade, tornam-na ainda menos legível e permite explorar as características do imaginário noturno habitual, tornando a noite o mundo sombrio e fúnebre de irregularidade, suspeita e perigo.

O espaço público é comumente considerado símbolo da urbanidade, da intensidade e diversidade de actividades e práticas sociais. Caracterizado por fortes interações sociais, o espaço público geralmente parece ser capaz de ser analisado como uma espécie de sinónimo do espaço urbano como um todo. No entanto, os lugares e **elementos marcantes** parisienses representados por Tardi adoptam a visão oposta dessa mitologia espacial dos espaços públicos, mostrando-se, pelo contrário, como lugares completamente desertos, sombrios, vazios, apresentados numa escuridão perturbadora. A história contada toma direcções completamente imprevisíveis e rapidamente se transforma no fantástico. O avanço cronológico e a lógica da plausibilidade, no entanto, mantêm elementos heterogéneos unidos.

O Século XX

No início do século XX, num meio de comunicação como a banda desenhada, onde os personagens se evidenciam na narrativa, a decoração parece condenada a desempenhar apenas um papel secundário, remetida a segundo plano. Neste caso, a decoração recai apenas sobre os cenários de natureza ou edifícios usados para enquadrar uma cena.

Lentamente, o *décor* começa a ganhar importância na banda desenhada. Um impulsionador exemplar deste desenvolvimento é Hergé. No início dos anos 30, o cenário das aventuras de *Tintin* era representado de forma muito elementar, com pouca preocupação com realismo ou até detalhe. Posteriormente, Hergé e a sua equipa de colaboradores desenvolveram um extenso arquivo, sobre as mais diferentes culturas e **territórios**, no sentido de aprimorar a representação da cidade. Sobre este arquivo, Benoît Peeters descreve

“Vejo-me de novo, no ainda chamado Studios Hergé, abrindo essas grandes gavetas metálicas transbordantes de uma incrível mistura de desenhos originais (alguns dos quais desapareceriam em breve), várias provas e fotocópias, assim como antigas imagens de documentação, compiladas pelo pai de Hergé com probabilidade de se tornarem incompreensíveis. Fui, de trabalho em trabalho, desenterrar maravilhosas páginas esquecidas, ilustrações publicitárias e inúmeras capas do *Le Petit Vingtième*.”³⁶

36 PEETERS, Benoît. Hergé. *Fils de Tintin*. Flammarion, Paris. 2016. P.12

37 O traçado rigoroso e limpo leva a um entendimento muito eficaz da arquitectura representada. A linha clara corresponde a uma época em que a influência da arquitectura e o design são pensados de maneira racional e mínima.

38 Tanto E.P.Jacobs, famoso pela sua série *Blake et Mortimer*, como Jacques Martin, com o seu *Alix*, tendem a não desenhar obras passadas na sua época contemporânea, preferindo olhar para o passado.

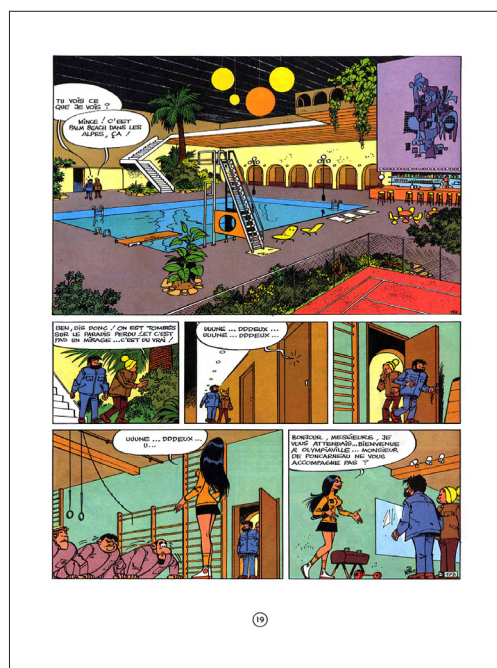
39 Assim que os editores belgas começaram a exportar os seus álbuns para o grande mercado francês, todos os elementos de alusão à Bélgica desapareceram. Quanto aos autores belgas de expressão holandesa, a situação é diferente, uma vez que trabalhavam, principalmente, para o público da Flandres.

É a partir de Hergé que a expressão “linha clara” se começa a popularizar e é uma denominação que aparece em 1977 em Roterdão, durante a exposição *Tintin*. É uma técnica de desenho onde os objectos são trabalhados em contornos, não há sombras ou sombreado, a cor é um enchimento sólido. Trata-se de ter um desenho com linhas que se aproxime da iconografia dos desenhos arquitectónicos, com o objectivo da legibilidade e clareza do desenho.³⁷

A banda desenhada tipicamente europeia das décadas de 1950 e 1960 mantém um pouco das características de cartão postal, com excepções como Jacobs e Martin.³⁸ Especialmente na *bande dessinée* franco-belga, quase todas as paisagens e países são utilizados como cenário, com excepção da Bélgica.³⁹ O movimento de contestação dos anos sessenta não negligenciou a banda desenhada. Os jovens autores da época rejeitaram os tradicionais modelos restritivos e começaram a explorar livremente novos estilos e assuntos, com os quais pudessem atingir um público mais abrangente e adulto. Consequentemente, surgem novas qualidades e tipos de representação. Nesta altura, a decoração evolui para algo mais do que



XXIII. Um dos últimos álbuns da série, onde é de notar a evolução de detalhe no desenho do cenário. As ruas estão cheias, a cidade está viva e com movimento.



XXIV. Os personagens referem Palm Beach, realçando a influência dos Estados Unidos em termos de estética e decoração, na evolução da sociedade.

um pano de fundo unidimensional. Por vezes, passa a ser até uma força motriz na própria narrativa.

No caso de Schuiten e Peeters, previamente mencionados, com a sua série *Les Cités Obscures*, centrada em cidades imaginárias, dotadas de notáveis formas arquitectónicas. Outros autores contemporâneos desenvolvem grandemente a representação do cenário e *décor*, com preocupações na veracidade histórica e arquitectónica, como por exemplo, Bourgeon.⁴⁰ É nesta época, assim, que a cidade – e, mais especificamente, a arquitectura – ganha espaço e relevância no mundo da banda desenhada; por outro lado, os arquitectos não ficam indiferentes a esta evolução.

Contextualizando historicamente, o século XX inaugura uma nova era de desenvolvimento científico e tecnológico, e uma nova fase política com a implantação de sistemas democráticos em vários países do mundo. Apesar da introdução deste sistema político, e para além da adopção de programas educativos e de reformas sociais, este século vê nascer e crescer o imperialismo e regimes fascistas. No início do século XX, a Europa vive num clima de paz, contudo esta conjuntura muda radicalmente com o ressurgimento de crises económicas e depressões. Apesar da existência da democracia e da revolução intelectual e artística que surge neste século, no período compreendido entre as duas guerras mundiais desenvolvem-se formas autoritárias de poder, como por exemplo o Nacional Socialismo

40 Os álbuns de Bourgeon variam, desde temas náuticos e medievais à ficção científica, com características intensas de violência e sexualidade. As histórias épicas giram ao redor de personagens femininas fortes. Bourgeon é apontado como um investigador minucioso e os seus desenhos, desde os navios do século XVII até ao vestuário do século XIV, têm a reputação de rigor histórico.

Germânico, vulgo NAZI.⁴¹

Assim, também nos álbuns de banda desenhada esta influência ultramarina se reflecte, mesmo quando se trata de autores europeus, precisamente pelo predomínio e atractividade sobre tudo o que é americano. Will, o ilustrador dos álbuns de Franquin, criador de *Tif et Tondu*, torna-se um impulsionador do *american way of life*. Ao longo das aventuras de *Spirou et Fantasio*, o autor declina toda a arquitectura e mobiliário que não esteja *up to date*, o que se torna um fenómeno na história da banda desenhada, no sentido em que não é tão comum do desenhador, à época, dar tanta atenção aos detalhes e à actualidade da indústria doméstica de decoração.

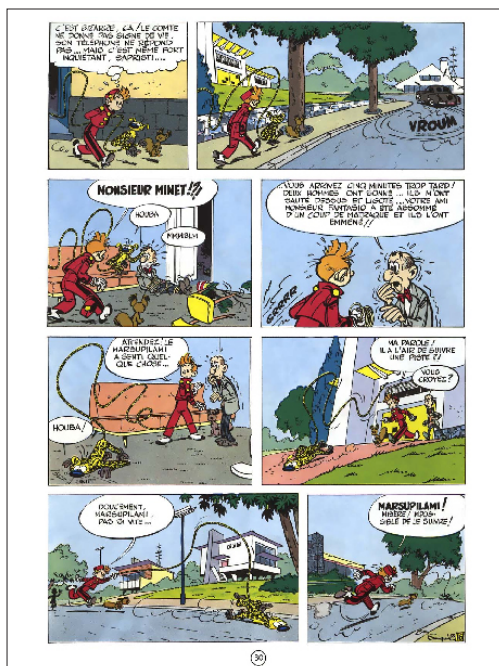
A França e Bélgica da década de 1950 encontram-se repletas de arquitectura modernista inspirada (e, por vezes, criada) por Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, etc. No entanto, os desenhos de Will encontram-se mais próximo da estética do filme *Mon Oncle*, do que propriamente da onda mais brutalista e do betão armado à vista.⁴² O autor é cauteloso quanto à padronização em excesso e tenta explorar o artesanal. Will representa, dessa forma, *Incognito City*, cidade de bilionários, onde Spirou e Fantasio vão atrás do mal.⁴³ Nessa cidade de luxo nada falta, nem mesmo os próprios **elementos marcantes** da bomba de gasolina, do supermercado, das habitações, as **ruas** pavimentadas com relvados bem tratados. Nos interiores, o autor leva a mesma direcção, decorando os espaços com essa veia modernista: assentos em concha de plástico, mesas baixas, candeeiros com pés de avestruz, cortinas axadrezadas. Desta forma, Will não acrescenta, simplesmente americaniza. Essa teima pelo que é “moderno” é evidente, ao representar um vislumbre do fascinante da sociedade dos anos 1950.

41 A mentalidade positivista do início do século deu lugar a um clima de incerteza e de instabilidade, provocado pelo estalar da Primeira Guerra Mundial, que trouxe a ruptura dos valores tradicionais. O desenvolvimento acelerado das cidades quebrou o equilíbrio mantido entre os meios urbanos e os meios rurais e alterou inclusivamente as formas de sociabilidade dentro das cidades.

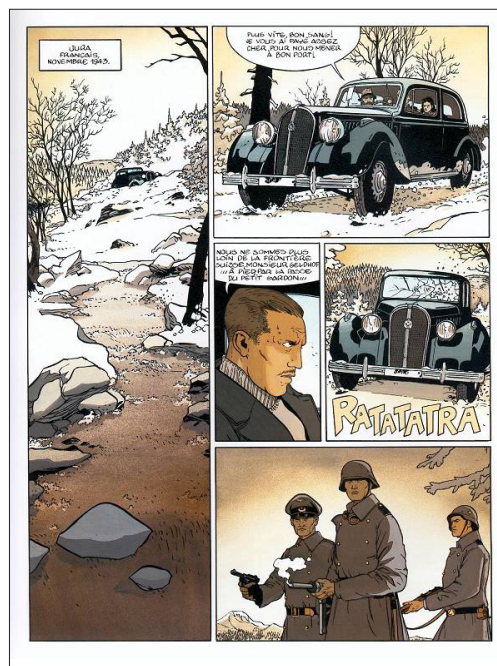
42 Visto como um filme clássico e futurista, *Mon Oncle* de 1958, é uma sátira à modernização de França. Recuperando-se do pós guerra, o país recebe a influência do *American Way of Life* e, aos poucos, torna-se mais industrializada.

43 *Les Pirates du Silence*. Spirou e Fantasio partem numa reportagem para a Incognito City, a cidade das estrelas e dos bilionários. Mas a sua estadia mistura-se com dois mistérios: a inexplicável aparência do Marsupilami, que parece ter surgido sozinho de Champignac-en-Cambrousse, e o estranho desaparecimento do conde de Champignac.

Numa veia mais adulta ou menos infantil, e continuando com os Estados Unidos como local de acção (ou, pelo menos, de inspiração), existem outras obras e colecções que representam momentos históricos deste século. Como exemplo, *I.R.\$*, uma série de banda desenhada belga de Stephen Desberg e Bernard Vrancken, que conta as aventuras de Larry B. Max. O protagonista, trabalha no departamento fiscal norte-americano, como especialista no combate à evasão fiscal e branqueamento de capitais. O primeiro álbum da série, *La Voie Fiscale*, do ciclo *Les Nazis et l'Or Juif*, serve de apresentação do protagonista, frio, decidido e determinado, mas com algumas fraquezas, especialmente de ordem pessoal e de relacionamento. Para conseguir combater a fuga aos impostos, para além dos meios informáticos de que dispõe, Larry B. Max não hesita em usar a força física ou a das armas para atingir o seu fim. Nesta sua primeira



XXV. A rua principal desta cidade opulenta é premonitória de como algumas cidades europeias se transformam na década de 1970. Habitações modernistas, com perfeitos relvados para a rua, fachadas espelhadas, passeio para peões, etc.



XXVI. A abordagem a um episódio histórico que teve lugar durante e após a Segunda Guerra Mundial: a cumplicidade dos bancos suíços com os nazis e a sua ganância.

investigação, o inspector norte-americano é arrastado para uma trama que tem início durante a Segunda Guerra Mundial e que envolve fuga de nazis e roubo de bens judaicos. É uma história de vingança judaica, um acerto de contas do Holocausto, que termina com uma inversão visual e metafórica sobre o jornalismo criminal, testemunho e narrativa cinematográfica da Segunda Guerra Mundial.

Continuando com séries cuja narrativa se passa nos Estados Unidos da América, *XIII* é uma coletânea iniciada em 1984, desenhada por William Vance e com argumento de Jean Van Hamme. A obra conta a história de um homem, encontrado, aparentemente, sem vida na praia. É salvo graças à intervenção de um ex-cirurgião, mas os graves ferimentos deixam-no permanentemente amnésico. Existem apenas alguns traços do seu passado, como uma tatuagem no peito representando “XIII” (daí a alcunha) e uma chave, cosida ao colarinho da camisa; o que o levam à procura da sua identidade.

O Século XXI

Outra série do mesmo argumentista é *Largo Winch*. Nerio Winch, um antigo empresário e chefe de um império financeiro de dez mil milhões de dólares, não tem nem filhos nem potenciais herdeiros. Decide, por isso, adoptar um órfão jugoslavo chamado Largo Winczlav. Vinte e seis anos depois, Nerio morre, assassinado por um grupo rival. Largo herda a fortuna e fica encarregue de um império financeiro. Ajudado pelo seu amigo Simon Ovronnaz, ex-ladrão e Freddy Kaplan, um aviador monegasco de origem Israelita, Winch luta contra as forças ocultas que o querem derrubar do seu posto à frente do grupo económico. A série é primeiramente publicada em 1989 e Van Hamme junta forças com o ilustrador Phillipe Francq. Numa entrevista, o autor explica

“Quando conheci Jean Van Hamme, há trinta anos, tínhamos o projecto de contar histórias de aventura. Jean sabia muito bem que não podíamos continuar como na década de 1950, quando ainda havia cantos do planeta a serem descobertos, onde certos países eram menos conhecidos... Ele queria aventuras que se passavam em centros urbanos, num cenário de economia. Os álbuns *OPA* e *Business Blues* tornaram possível fixar a estrutura da vida do herói, mostrar que não tem preocupações financeiras e que a sua agenda é livre. Que é um líder de negócios, mas que cada uma das divisões do grupo W tem o seu chefe.”⁴⁴

44 Entrevista *Largo Winch*
va devenir plus écolo, por
Virginie de Kerautem, em 18
Dezembro 2019



XXVII. Representação dum século XX mais "adulto", com atenção ao detalhe e a um maior realismo da cidade, comparativamente à banda desenhada dita mais tradicional de autores como Franquin, Will e Hergé.

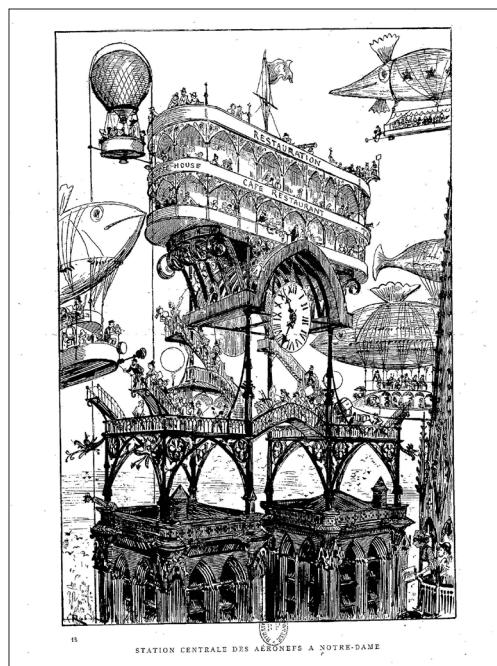
2.3. A Fantasia e a Ficção Científica

Fantasia

A realidade é um evento, acontecimento, estado ou coisa que existe ou já existiu; fantasia é a manipulação da imaginação sobre coisas inspiradas na realidade - o impossível ou o improvável. Os romances gráficos e os livros de banda desenhada são um meio ou modo de narrativa visual; alguns fazem questão de descrever a realidade com a maior veracidade possível, mas outros misturam realidade e fantasia na criação das narrativas. Histórias de mitos, lendas, folclore, mundos alienígenas e futuros distantes, e parte da banda desenhada que se concentra nas aventuras de super-heróis fantasiados, pode ser considerada narrativa de fantasia; essas histórias usam **elementos marcantes**, cenários e convenções para construir pseudo-realidades internamente consistentes. A banda desenhada que retrata mundos de fantasia existe desde o início do próprio meio. A classificação “BD de fantasia” abrange amplamente livros ilustrados cuja narrativa decorre num **território** de outros mundos ou que envolve elementos ou personagens fora do domínio da nossa realidade. A fantasia tem sido um dos pilares da ficção, mas o ressurgimento da fantasia na ficção por volta do final da década de 1930 e início da década de 1940, estimulado por autores como C.S. Lewis e J.R.R. Tolkien, provavelmente inspira as editoras de banda desenhada que sentem um vasto interesse por parte do público, na época.

No final do século XVIII, pouco a pouco, com as grandes expedições náuticas, o mundo começa a ser mapeado e deixa cada vez menos espaço para terras inexploradas e idealizadas. Com o desenvolvimento da ideia de “progresso”, movimentos intelectuais como o Iluminismo e o ímpeto da Revolução Francesa, a ideia de utopia perde a sua conotação com a descoberta de uma terra incógnita, mas sim, algo a ser alcançável. Assim, o ilustrador e romancista Albert Robida escreve uma trilogia de culto, na qual mergulha o leitor num mundo fantástico e futurista, onde a máquina é igual ao Homem: *Le Vingtième Siècle* (1883), *La Guerre au Vingtième Siècle* (1887) e *Le Vingtième Siècle, la vie électrique* (1890). Imerso neste momento positivista, impulsionado pelo progresso, Robida coloca os inventores num pedestal. A sua visão optimista do futuro mergulha o leitor da época numa Paris tecnológica, repleta de veículos voadores, publicidade e turistas. Robida está particularmente interessado na vida quotidiana e lida de modo cómico com a antecipação.⁴⁵ Juntando vestuário fantasioso, o autor desenha inventa uma urbanidade com casas e **ruas** contruídas no ar, multiplica variações sobre o tema de veículos voadores – desde o mais pequeno, individual, até a verdadeiros palácios voadores. A sua visão mais humorística permite capturar detalhes interessantes no seu modo

45 A antecipação é um género literário e cinematográfico, composto por obras cuja acção se realiza no futuro, próximo ou distante. Trabalhos antecipatórios de literatura são na maioria das vezes classificados na categoria de ficção científica; no entanto, “antecipação” não é sinónimo de “ficção científica”. Uma obra de ficção científica ambientada no presente ou no passado não é antecipação.



XXVIII. Nas gravuras do primeiro livro de Robida, vemos máquinas voadoras de todos os tipos, um restaurante que flutua no telhado de Notre-Dame, engarrafamentos, casas rotativas ou anúncios que invadem o espaço urbano.

de antecipação, como por exemplo, a esquadra de polícia atmosférica ou o “telefonoscópio”, um projector capaz de retransmitir uma imagem a qualquer hora do dia. As imagens concebidas por Robida por volta de 1890 (carros voadores, cidades aéreas, arquitectura metálica) vão influenciar os ilustradores que, mais tarde, representam este tipo de universos.

Com o desenvolvimento tecnológico associado à ideia de progresso, surgem dúvidas sobre os possíveis limites de um mundo que se acredita perfeito. A fantasia, ao projectar a imaginação comum num mundo idealizado, sublinha intrinsecamente as falhas e vícios do presente. Se existe um sonho e uma visão de um possível mundo, é porque existe um desejo de mudança. Para este (não tão intensivo) inventário da fantasia na banda desenhada belga, de língua francesa, é interessante examinar como o género complexo de ficção conjectural foi alcançado nesse meio em particular. Alguns exemplos são *Le Piège Diabolique*, de E.P. Jacobs, da previamente mencionada série Blake et Mortimer, e a série *Jeremiah*, de Hermann. Apesar da aventura de Mortimer decorrer no ano de 5060 e os eventos de Jeremiah se passarem num futuro mais imediato (algures em meados do século XXI), em ambos os casos as condições de vida na Terra tornaram-se severas, levando ao desaparecimento completo de civilizações.

Em *Le Piège Diabolique*, Jacobs escreve uma história sobre o tema de

viagem no tempo. Esta BD conta a história do professor Philip Mortimer quando este se encontra em Paris. Convocado por um notário no contexto de uma sucessão, descobre que acabou de herdar uma antiga casa do seu colega professor Miloch. Chamada *Bove de la Damoiselle* e localizada em La Roche-Guyon, Miloch refere que Mortimer é a única pessoa capaz de realmente apreciar a sua extraordinária invenção: uma máquina do tempo. Usando as instruções deixadas por Miloch, Mortimer, cede à curiosidade e entra no dispositivo. Escolhe, através do selector de tempo, voltar a uma data anterior de forma a encontrar Miloch. A violência da partida é tão grande que Mortimer desmaia e só volta a si após um período indeterminado. Quando Mortimer percebe que se encontra algures na Terra de há, pelo menos, 150 milhões de anos, entende que Miloch o arrastou para uma armadilha, onde o faz prisioneiro no infinito do tempo.⁴⁶ Depois de avançar e voltar no tempo, passando pelo século XIV, em plena “Guerra dos Cem Anos”, assim como uma representação dum possível século LI, torna, por fim, ao “tempo presente”.⁴⁷

Publicada duas décadas depois, a série *Jeremiah* ocorre num mundo pós-apocalíptico, causado pelas relações raciais terem levado a uma guerra nuclear em solo americano. Várias décadas após a guerra, existem apenas pequenas comunidades, muitas vezes organizadas de formas muito diferentes, um pouco como o Oeste Selvagem em meados do século XIX. A humanidade vive um momento de retrocesso. Apesar de vinte anos separarem a publicação de ambas as obras, Jacobs e Hermann apresentam uma visão atroz do futuro.

Além destes universos distópicos, a ficção também oferece histórias sobre universos paralelos. Na banda desenhada belga de expressão francesa, a série mais famosa que representa um mundo paralelo para adultos será, provavelmente, *Les Cités Obscures* de Schuiten et Peeters, lançada em 1982. Inicialmente, os autores estavam interessados no aspecto monolítico das cidades por eles inventadas, inspirados pela arquitectura do início do século XX. Estas cidades são, principalmente, capitais, cuja atmosfera e layout são pouco atraentes e que não oferecem condições ideais para os seus habitantes, como descrevem os próprios autores no seu *Guide des Cités*.⁴⁸

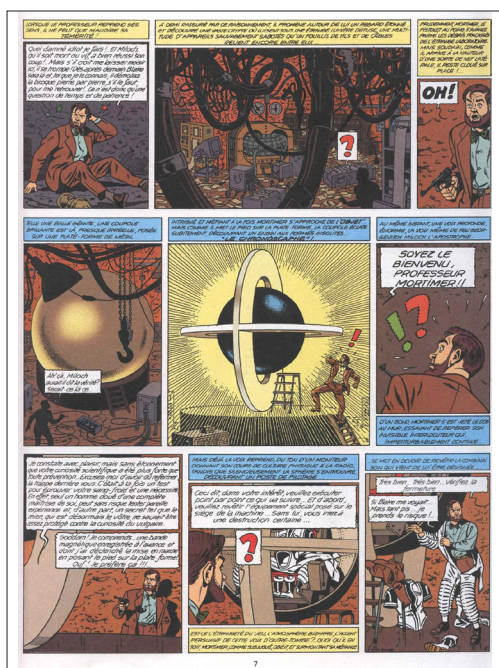
“(...) expulsar estrangeiros é o desporto favorito dos Alaxianos(...)”,
 “Inteiramente criada à volta do trabalho, a vida em Mylos é extremamente dura. A aspereza dos fumos, o nível de ruído das máquinas, a intensidade das cadências, o trabalho infantil e a separação restrita dos géneros fazem dela uma cidade de pesadelos.”,
 “(...) a arquitectura de Xhystos é, passando a primeira admiração, duma extrema monotonia. Bairros inteiros reproduzem-se múltiplas vezes, até aos mais ínfimos detalhes.”⁴⁹

46 O período não é especificado, mas Mortimer estima estar pelo menos 150 milhões de anos antes da nossa era, ou seja, no Jurássico. A sequência contém inconsistências, misturando animais do Carbonífero (meganeudons), do Triássico (plateossauro) e do Cretáceo Superior (elamosaurus, tiranossauro, pteranodonte).

47 A Guerra dos Cem Anos é um conflito de 1337 a 1453, intercalado com tréguas, mais ou menos longas, opondo o reino de Inglaterra e o de França.

48 Schuiten (François), Peeters (Benoît), *Le Guide des Cités*, Casterman, 1996. Em formato de guia turístico, como no modelo dos Guias Michelin, descreve para o potencial visitante, em realidade virtual, todos os lugares deste mundo.

49 Schuiten (François) et Peeters (Benoît), *Le Guide des Cités*, Casterman, 1996. p.71, p.99, p.130.

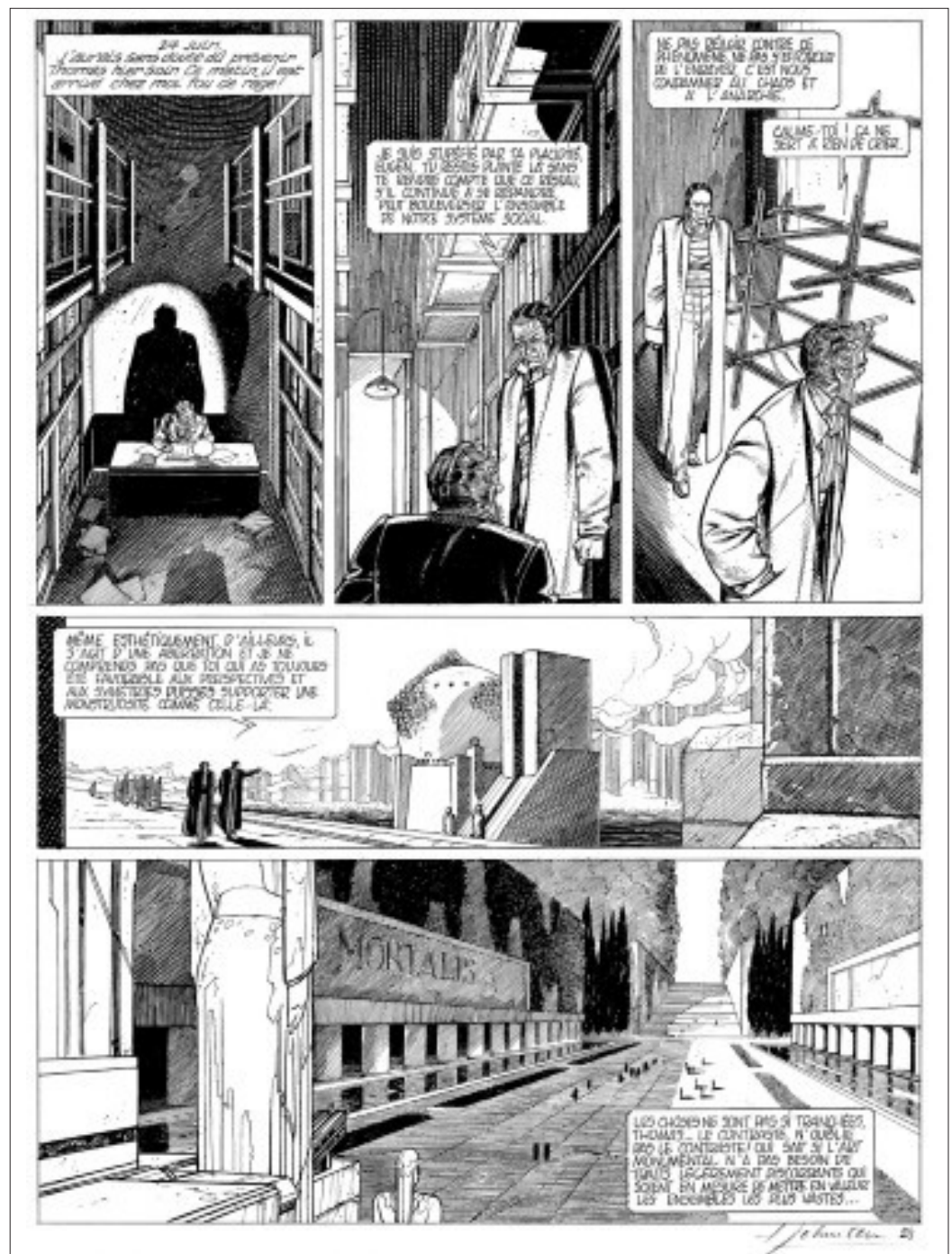


XXIX. Apesar das advertências do seu amigo Capitão Blake, Mortimer decide explorar o seu legado. Desce até à cripta de La Bove e encontra a invenção de Miloch: a *Cronoscaphe*, uma máquina do tempo.



XXX. A violência que o autor, Hermann, viu nas cidades americanas, inspirou-o a projectar um mundo apocalíptico nesta sua série.

Seja transbordante ou reflexiva, imaginária ou realista, a arquitectura influencia a banda desenhada porque é criativa e uma fonte de visão antecipatória. Nesta procura crescente por novos modelos urbanos, também pode aparecer como uma fusão de inovação onde as soluções de amanhã são formuladas, esboçadas. Os laboratórios urbanos e humanos fazem parte de *Les Cités Obscures*. As cidades de Schuiten e Peeters, no entanto, têm características extremamente marcadas, exploradas pela narrativa - uma imagem da cidade complexa. O modelo aqui adoptado é o da cidade antiga: a cidade, em cada volume, é um personagem em si, com um carácter específico e mudanças repentinas. A história, seja ela qual for, também é um pretexto para encenar a cidade: seguindo um protagonista, pode-se estar concentrado na estrutura narrativa de uma história, a demonstração de cada cidade está no cerne da abordagem dos autores. A descoberta da cidade é reforçada pela dinâmica específica da série: um universo paralelo, uma espécie de futuro anterior, não existe uma fronteira clara entre utopia e distopia, e muitas vezes o limite depende do ponto de vista adoptado. As narrativas apresentam desenvolvimentos urbanos - a cidade em progresso ou, inversamente, uma nova Babilónia. Cada cidade desenvolve questões urbanas específicas: planeamento do **território**, corrida pelo progresso, expansão urbana... Quase todas as cidades são decalcadas de cidades reais. Cada variação é uma oportunidade para expor um problema urbano. Assim, *Les Mystères de Pâhry* mostra uma



XXXI. Em *La Fièvre d'Urbicande*, o arquitecto geral, Robick, afirma interromper a evolução da cidade, calibrar e ordenar tudo de acordo com o seu plano. No entanto, a cidade evolui ao mesmo tempo que a narrativa e Robick surge como o órgão de poder da cidade e com um cubo metafísico com crescimento ilimitado, cujos cálculos do “urbiteca” serão impossíveis de conter.

capital, cuja arquitectura “haussmanniana” esconde outra cidade dentro dos seus muros. O tema de uma cidade dividida, desde a cidade escondida até à cidade subterrânea, da cidade criadora de outra cidade para a cidade duplicada, é recorrente em *Les Cités Obscures*. Assim, Samaris, de *Les Murailles de Samaris*, é uma cidade fictícia, enquanto que *L'Étrange Cas*



XXXII. O cenário da história é o do século XIX, as cores são suaves e sóbrias. Desde que o Dr. Abraham se mudou para a cidade, sofre duma terrível enxaqueca; tubos de cores vivas – amarelo, vermelho, branco, verde e azul – pressionam na sua cabeça como uma estranha auréola: é o futuro.

du Docteur Abraham apresenta o Centro Georges Pompidou como uma consequência alucinada de uma mente doente.

Ficção Científica

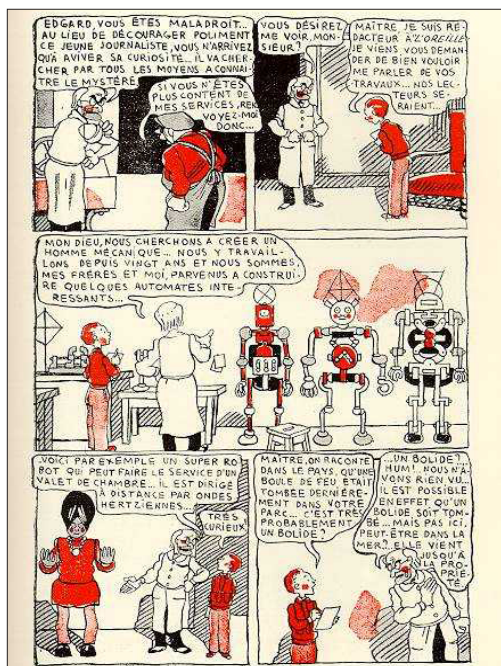
Até à década de 1930, a ficção científica não sofreu lugar de destaque nas histórias de banda desenhada francesas. A partir dessa altura, cria-se um importante marco na história da ficção científica na Europa (França, em específico), com a publicação de séries americanas de ficção científica em jornais comuns. Estas novas histórias obtêm grande sucesso, principalmente com o público jovem. Por esse motivo, esta produção significativa de aventuras americanas cria um novo nicho para os desenhadores de banda desenhada de ficção-científica franceses.

Algumas séries mais famosas de banda desenhada infantil, da década de 1930, exploram o tema da cidade do futuro, como por exemplo, *Felix, le Chat*, de Otto Mesmer e Patt Sullivan e *Zig et Puce*, de Alain Saint-Ogan. Um pouco anterior a estas publicações, existe também o cartonista G. Ri, que, entre 1905 e 1913, desenha várias histórias em imagens cómicas, tal como Robida, nas revistas infantis *Les Belles Images* e *La Jeunesse Illustrée*, incluindo histórias de cidades de antecipação.

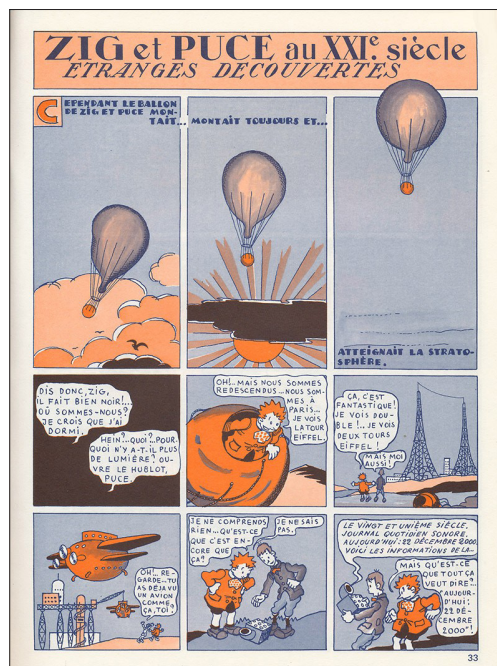
Alain Saint-Ogan é um dos principais cartonistas franceses do período entre guerras. A sua série mais conhecida *Zig et Puce* é publicada pela primeira vez, em 1925, na página infantil do semanário *Dimanche-Illustré*. Se no começo é apenas uma questão de contar as incríveis aventuras de dois rapazes parisienses que tentam chegar a Nova Iorque, as intrigas tornam-se, gradualmente, mais complexas. O autor inicia a sua “viagem” pela ficção-científica ao publicar *Le Rayon Mystérieux*, entre 1937 – 1939.⁵⁰ À época, Saint-Ogan não seria um completo novato em relação à ficção científica gráfica. Em várias ocasiões, criou desenhos inspirados em temas no género (viagens espaciais, extraterrestres, viagens no tempo); tudo isto muito antes da chegada dos *comics* americanos.⁵¹ Em 1933, o autor inicia uma longa história intitulada *Zig et Puce au XXI^e siècle* que utiliza muitos dos temas da ficção científica, incluindo o da cidade do futuro. Aqui, Zig e Puce são lançados no ano 2000, após uma expedição estratosférica. A primeira parte (antes de se tornarem milionários e irem a Vénus) é, precisamente, dedicada à descoberta deste novo século cheio de surpresas. No que diz respeito às imagens da cidade do futuro, é fácil reconhecer a inspiração, directa ou indirecta, de Robida e os motivos da época: o autor utiliza a **rua** como espaço para passagens rolantes, locomoção aérea (balões, carros voadores, transatlântico aéreo...). Do ponto de vista arquitectónico, a imagem representada é a dos arranha-céus estilizados. As suas obras pertencem a uma época marcada e influenciada por Jules Verne e Wells, com um tema recorrente sobre povos ultra-civilizados.

50 Esta história é publicada no diário de Saint-Ogan, *Cadet-Revue*, entre 1937 e 1939. O interesse demonstrado pelos estudiosos, na década de 1960, na figura de Saint-Ogan, um autor emblemático do período entre guerras, levou à redescoberta de uma história até então inédita.

51 Nesta última história, o desenhador presta homenagem aos dois autores que considera mestres de “antecipação”: o francês Jules Verne e o inglês George Wells. Tal como Wells, o autor aborda certos temas importantes (viagem no tempo) e em Verne uma iconografia tirada das gravuras do século XIX (cogumelos gigantes, cavernas subterrâneas).



XXXIII. Esta BD de ficção científica conta a história dum cientista, pronto para entregar o planeta Terra a invasores venusianos, de forma a se tornar o comandante de dois planetas.

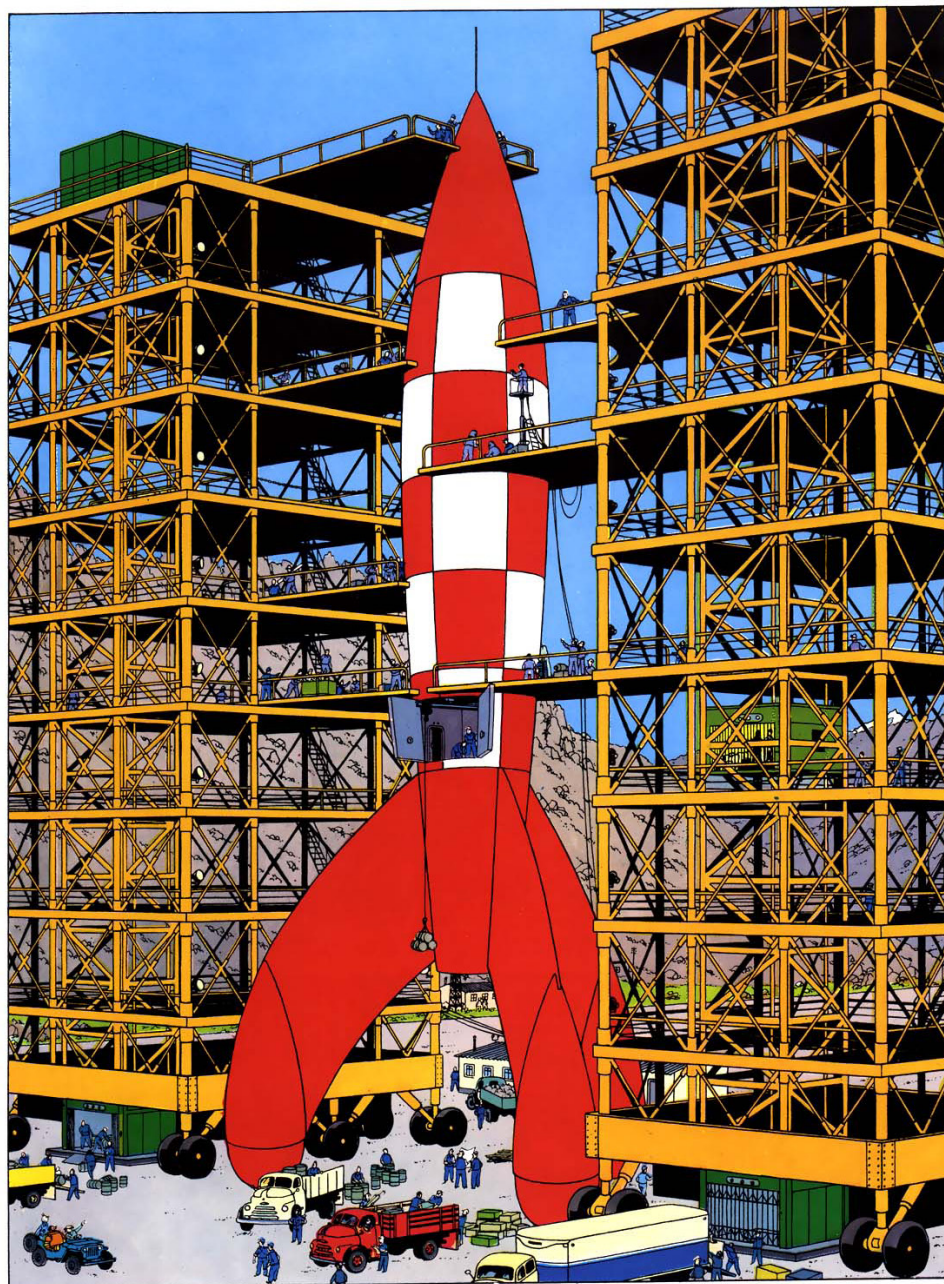


XXXIV. Zig e Puce partem numa viagem de balão para o futuro e aterram em Paris do ano 2000. Numa Paris ultramoderna, vivem mil desventuras.

A partir de 1940, alguns ilustradores de banda desenhada começam a desenvolver séries de ficção científica. Como exemplos, o caso de E. P. Jacobs, com a série *Blake et Mortimer*, Hergé com algumas das aventuras de *Tintin* e Franquin com *Spirou et Fantasio*. Assim, nesta época, a banda desenhada estabelece um ponto comum, ao projectar **territórios** alternativos ou futuristas, implementando uma ciência fantasiada.

Ao relacionar *Tintin* e ficção-científica é inevitável falar de *Objectif Lune* e *On a Marché sur la Lune*.⁵² O facto de Hergé conjecturar um tema de ficção científica tão profético e futurista como as viagens espaciais não poderia dar origem a um trabalho trivial.⁵³ A natureza extraordinária do tema leva o autor a reforçar ainda mais a exigência de realismo subjacente ao seu trabalho e a estabelecer uma regra para que todas as extrapolações do desenho da obra tenham uma base científica.⁵⁴ A obsessão de Hergé por documentação e trabalho preparatório tem como objectivo ancorar cada álbum à realidade. Nesta narrativa em específico, o autor vai ao ponto de pedir conselhos a especialistas em viagens espaciais.⁵⁵ Para reforçar a coerência visual no seu trabalho, Hergé utiliza vários meios. A longa introdução em *Objectif Lune*, antes da partida da tripulação, garante a seriedade da expedição, detalhando a abordagem científica liderada por Tournesol. Hergé serve-se de protótipos existentes para projectar o material do foguetão e não se afasta do conhecimento (à época) da aparência do espaço e da Lua.

- 52 Título único durante a pré-publicação no *Le Journal de Tintin*, de março de 1950 a dezembro de 1953. Dividiu-se em dois álbuns, com edição da Casterman, sucessivamente *Objectif Lune* em 1953 e *On a marché sur la Lune* em 1954.
- 53 No início dos anos 1950, pensava-se que o envio de homens para o espaço, embora distante, fosse provável nas próximas décadas. Só em 1957 foi possível lançar no espaço o satélite artificial Sputnik. Em 1969 os Estados Unidos conseguiram enviar os primeiros homens para a Lua.
- 54 O lançamento do foguete V2 alemão (que inspira graficamente o foguete X-FLR 6 de Hergé), em 1942, deu início à corrida espacial, no contexto da Guerra Fria, que viu os EUA e a URSS combaterem. Facto esse, que Hergé retoma, em menor escala, no álbum.
- 55 Bernard Heuvelmans e Alexandre Ananoff. O trabalho deste último, *L'Astronautique*, serviu de base científica para a história, enquanto a estética é parcialmente emprestada do filme americano *Destination... Moon*, de 1950.



(42)

XXXV. Qualquer vestígio de ficção é apagado, de forma a acentuar o realismo, tanto que a intriga real (a tentativa de apropriação do foguetão por um grupo de indivíduos) não é revelada a partir do meio da segunda parte. O próprio Hergé admite, em entrevistas que, no espaço e na Lua, muito pouco, provavelmente, acontecerá. O espírito de aventura que caracterizou a série até agora, altera-se com esta aventura.

Na década de 1960, a ficção científica e a banda desenhada mantêm-se como categorias literárias um pouco “à margem”. Em 1967, Pierre Christin e Jean-Claude Mezières iniciam uma importante série, *Valerian, agent spatio-temporel*, na qual adaptam os temas clássicos da ficção científica a



XXXVI. O início da obra, revela gigantescos edifícios que flutuam numa água imprópria para consumo. Heras e outras plantas sobem pelas fachadas e alguns animais mais exóticos sobrevoam a cidade.



XXXVII. Nesta aventura, vemos um mundo um pouco à semelhança do nosso.

um ritmo e estilo mais flexíveis. Valerian rompe, assim, com o legado dos comics americanos, libertando-se dos seus padrões gráficos e renovando o género, ao criar “um anti-herói” e ao multiplicar referências e reflexões sobre a realidade social contemporânea. Em *Le Cité des Eaux Mouvantes*, Valerian e Laureline, agentes do serviço espaço-temporal Galaxity, jogam xadrez quando são contactados pelo seu chefe. Os agentes são informados que Xombul escapou da prisão e confiscou uma nave espacial, e seguem à sua procura. A história é localizada em Nova Iorque, em 1986, quando o mundo atravessa um colapso global: um cataclismo, a explosão de um depósito de bombas H, no Ártico, altera completamente o clima na Terra.

Le Vagabond des Limbes é uma série de banda desenhada de ficção científica, criada pelo ilustrador Julio Ribera e pelo argumentista Christian Godard, publicada, pela primeira vez, na revista *Circus*, em 1975. Fala sobre uma história de amor impossível, entre um homem Axle Munshine e Chimeer, a mulher que ama, mas que apenas conhece em sonhos. Axle tenta, em vão, encontrar Chimeer na realidade, e progressivamente desiste dessa procura, tentando então, procurar pelo seu pai, Korian. Axle é um alto oficial dum império galáctico caído, pertencente a um universo paralelo ao nosso (embora semelhante em muitos aspectos).

No catálogo de banda desenhada de ficção científica, *L'Incal* ocupa um lugar particular, ao combinar a criatividade do argumento de Alejandro



XXXVIII. O herói, John DiFool é largado na Suicidade Alley, nas profundezas da cidade. A ilustração da prancha completa oferece um plano picado desta queda. O olhar converge no movimento descendente do personagem, enquanto a moldura é preenchida com a imagem concentrada e densa da cidade, e apresenta-se sem início ou fim, sem topo ou chão.

Jodorowsky e a capacidade visual e gráfica de Moebius.⁵⁶ Algures entre ficção científica e romance policial, *L'Incal* conta a história do soldado John DiFool, que embarca numa aventura através do limite da consciência e do universo. A qualidade da narrativa de Jodorowsky possibilita a Moebius desenvolver uma reflexão filosófica acerca de um universo ficcional

56 Série desenhada por Moebius, com argumento de Jodorowsky. *L'Incal* tem seis volumes, publicados entre 1981 e 1988, pela Les Humanoïdes Associés.

lógico, criando uma coerência entre substância e forma. Os personagens e **ruas** imaginados por Jodorowsky assumem toda a sua densidade através do desenho. O estilo de Möbius assume um nível de detalhe tanto nas características dos rostos como na arquitectura dos cenários, combinando rigor das proporções monstruosas e liberdade de movimento. O trabalho de Möbius é um bom exemplo, relativamente à representação de espaços urbanos densos e complexos, típicos do género da ficção científica. O uso da falsa perspectiva permite, ao ilustrador, criar uma ilusão de espaço e profundidade, dando a sensação de se prolongar no infinito, explorando, ao mesmo tempo, perspectiva linear e aérea. Assim, a percepção do leitor é afectada pelas manchas dos diferentes elementos do desenho. O movimento do olhar desloca-se de cima para baixo nos estratos da cidade, numa tentativa de acompanhar a queda do herói, o foco torna-se menos nítido e os contrastes tornam-se mais desvanecidos. Nesta obra, Möbius e Jodorowsky usam as possibilidades da fantasia da arquitectura. Apesar do leitor estar consciente de que estas estruturas são improváveis e, até, impossíveis na realidade, ao mesmo tempo aparentam poder ser habitáveis. Um sentimento de desorientação e vertigem é criado e induzido pela queda. Isto é reforçado pela exploração de **elementos marcantes** arquitectónicos e estilos reconhecíveis no trabalho do autor. A cidade de Möbius, com as suas grandes colunas, varandas, paredes grossas e pesadas, diferentes formas poligonais construções salientes, contrafortes voadores e habitáculos claustrofóbicos, tornam-se paradigma de uma cidade do futuro.

Após a exploração e evolução gráfica na década de 1970 por vários autores de banda desenhada, a ficção científica francesa diversificou-se bastante, procurando novos temas e novas atmosferas. A partir daqui a política e os temas sociais fazem parte da BD, que perde o seu estatuto mais popular de “leitura para jovens” e “histórias de comédia”. Começa a integrar questões filosóficas e temas prementes da sociedade. *Le Cycle de Cyann*, de François Bourgeon, por outro lado aproxima-se de uma ficção científica de exotismo e uma mudança de cenário, com um lado mais fantasioso. Conta a história de Cyann Olsimar, filha adolescente e imatura do líder da cidade de Ohl. A habilidade de Bourgeon em utilizar a sua capacidade de documentação da BD histórica e reinventá-la para uma narrativa de ficção científica possibilita “reconstruir” um (possível) futuro da nossa sociedade. Unindo forças com Claude Lacroix, ilustrador de romances de ficção científica, o autor indicia um “efeito de realidade” nesta obra, em particular, no primeiro volume, *La Source et la Sonde*, onde familiariza o leitor com o universo em questão. Bourgeon enfatiza o exotismo da arquitectura e do guarda-roupa dos personagens, cria um sistema de castas e inventa uma

3. Discursos e Percursos

Cidade e banda desenhada mantêm um vínculo antigo, desde o aparecimento dos suplementos de Domingo, publicados nos grandes jornais diários americanos, no início do século XX. Essas publicações testemunham o início desse fascínio pela metrópole. Desde então, os laços entre banda desenhada e cidade fortaleceram-se. E a cidade, entre sonhos, fascínio, indiferença e aversão, surge como motivo para a banda desenhada. A banda desenhada parece incapaz de contornar a cidade e reflectir sobre diferentes formas urbanas. Através de diferentes estudos de banda desenhada e temas de estudos urbanos, propõe-se questionar estas ligações: a cidade pensada, desenhada e representada em banda desenhada.

A cidade não é puramente representada apenas pela arquitectura, pelos edifícios, não é apenas um espaço decorativo na banda desenhada, um suporte para as ficções. Muitas das histórias de banda desenhada usam a cidade como um elemento central da ficção. Como a narrativa está fortemente situada no tempo e no espaço (inclusive nos mundos imaginários), a banda desenhada permite mostrar, questionar, representar a urbanidade, ou seja, a forma como vivemos a cidade.

Como Paulo Pereira refere:

“A cidade potencia a ficção. E a banda desenhada não foge à regra. Uma boa parte da existência do homem, sendo passada na cidade – ou em trânsito entre cidades, – faz desta, simultaneamente cidade-lugar (e arranque de argumentos), cidade-ficção (onde o imaginário acrescenta ao conhecimento do espaço urbano a possibilidade de ser, ele mesmo, interveniente na ficção) e cidade-real, onde todas as modalidades da existência humana se cruzam, da mais nobre à mais sórdida, da mais carismática e rica à mais surdamente pobre.”⁵⁸

O construído e os edifícios costumam ser simples decoração. Mas, por serem imbuídos por valores reconhecíveis e quase universais, facilitam a identificação icónica, possibilitando simbolizar uma atmosfera sem dificuldade: as ruas de Londres ou Paris, em *Nestor Burma* ou *Blake et Mortimer*, o mobiliário urbano e os elementos arquitectónicos, de séries como *Gaston* ou *Spirou et Fantasio*, tornam-se a primeira evidência de que estamos em território urbano. A decoração urbana é mais do que um simples suporte, do que uma disposição banal; torna-se significativa ao permitir uma identificação genérica e até o género de banda desenhada.⁵⁹

58 Paulo Pereira. “Cidades de Papel ou Tintin em Urbicanda” in José Muñoz. *Jazz e solidão* (catálogo), Lisboa, Horizonte, , 1994, pp. 30–35.

59 Na obra *Cycle de Cyann*, a cadeia de edifícios impossíveis e mundos imaginários indica, quase de forma instantânea, uma ficção científica

dessa decoração é significativa: porque evoca um género, porque também participa na criação de uma atmosfera e fornece chaves implícitas para a compreensão da narrativa, a ponto de se tornar, em certas obras como *Les Cités Obscures*, de François Schuiten e Benoît Peeters, personagens completos. Além das diferentes formas artísticas e meios gráficos usados pelos autores, as cidades desenhadas tomam forma no coração de uma visão comum compartilhada pelos autores contemporâneos. Por outras palavras, o contexto histórico influencia consequentemente a visão e a representação da cidade:

“As pessoas que fazem banda desenhada nunca existiram no vazio. Ao invés, vivem dentro de uma cultura circundante, uma cultura que se reflecte naturalmente no seu trabalho.”⁶⁰

Nos sub-capítulos que se seguem, pretende-se adoptar os três temas “Território”, “Rua” e “Elementos Marcantes” como os principais elementos de uma análise da cidade na Banda Desenhada e vice-versa. Estão organizados de forma a fazerem uma aproximação de escalas, tal como se pode observar, muitas vezes, na apresentação de um projecto urbanístico, iniciando-se pelo plano geral (neste caso, o Mapa) e terminando num detalhe (aqui, o Mobiliário Urbano e Elementos Arquitectónicos). Com estes temas, procura-se um estudo mais dimensional sobre modos específicos de olhar a Cidade e, usando a BD como instrumento, como se pode entender esta aprendizagem.

60 Fredrik Strömberg, *Black Image in the Comics: a Visual History*, Korea, Fantagraphics Books, 2013, cite par R. DUNCAN et M. J. SMITH, *The Power of Comics*, Bloomsbury, 2013, p. 246
tradução própria.

3.1. O Território

Definida como arte sequencial, a banda desenhada é um género em que narrativa e o lugar mantêm ligações privilegiadas. Daí a presença frequente de mapas que acompanham as histórias de BD.

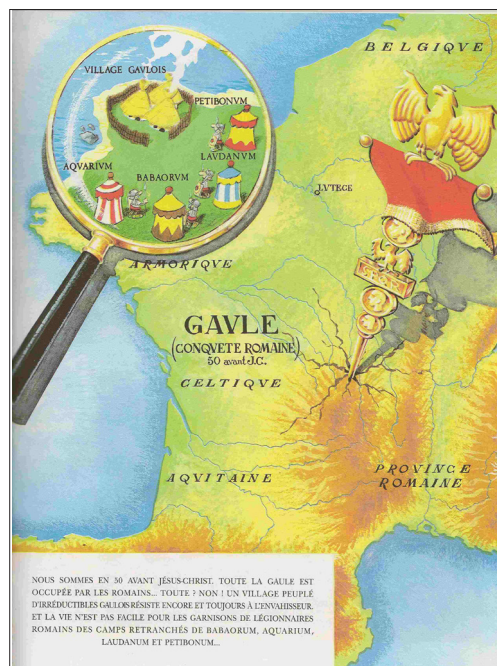
No seu trabalho sobre “retratos de cidades”, Henri Garric considera que

“a representação da cidade na civilização ocidental é feita pela associação de três tipos de representação, atribuição (ou seja, o nome), mapa e o percurso (...). O mapa organiza os lugares em relação um ao outro, numa relação de coexistência, e produz uma primeira organização da história; mas, acima de tudo, o percurso cria uma “história da cidade” real, dando vida ao que é fixo no mapa e transmitindo lugares que são mais do que apenas justapostos.”⁶¹

Colocar vinhetas de banda desenhada em relação é, necessariamente, colocar espaços em relação. É, de facto, essa colocação em relação aos espaços que é constitutivo da história na banda desenhada. Um modo sequencial de narração que pode, no entanto, ser retransmitido ou suspenso por outro modo de representação gráfica é o mapa. Fortemente ancorada nos espaços urbanos, como as sociedades onde se origina, a banda desenhada oferece ao leitor a oportunidade de seguir percursos pela cidade, através da sequência de vinhetas, que ilustram o movimento dos personagens e o curso da acção, com diversidade de pontos de vista, mas também mapas ou plantas, em escala maior, que possibilitam localizar e contextualizar essa acção. Assim, a cartografia parece ter um papel importante na banda desenhada. Comparada a outros meios de contar histórias, como diferentes formas de literatura, a banda desenhada parece, à partida, mais capaz de integrar a linguagem gráfica do mapa. Além disso, a vinheta e o mapa são geralmente cercados por uma moldura, que delimita o espaço da representação.

Em primeiro lugar, podemos observar a presença do mapa nos grandes clássicos do género, como em *Les Aventures de Tintin*, que permite seguir o personagem nas suas viagens, *Les Aventures d'Astérix le Gaulois*, com o famoso mapa introdutório, situando a vila gaulesa, ou com Hugo Pratt, que abre a primeira aventura de *Corto Maltese*, *La Ballade de la Mer Salée*, mapeando um atol do Pacífico. Em *Astérix*, o território está estabelecido: Gália passou para as mãos do invasor, mas este pequeno ponto no mapa desafia, por si só, a conquista romana. O mapa expõe o leitor ao forte vínculo entre território e identidade: os “gauleses indomáveis”,

61 Garric H. (2007). *Portraits de villes. Marches et cartes : la représentation urbaine dans les discours contemporains*. Paris : Honoré Champion, 576 p.74. tradução própria.



XL. "Estamos em 50 a.C. Toda a Gália está ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma vila povoada de gauleses indomáveis ainda resiste contra o invasor." O mapa de Gália que acompanha este famoso texto convida o leitor a fazer um *zoom in* na aldeia gaulesa, ampliada pela presença de uma lupa.

cujas aventuras o leitor segue, estão localizados no espaço e no tempo. Apesar disso, ao longo da série, certos locais não vão ser localizados propositalmente. Por exemplo, no mapa mundial de Asterix, é impossível localizar Alésia. Os autores, Goscinny e Uderzo, abordam este tema em *Le Bouclier Averne*, fazendo referência às disputas entre historiadores e arqueólogos sobre a localização exacta da batalha de Alésia, numa forma de fortalecer esse vínculo entre mapa, território e identidade. Por outro lado, Lutécia torna-se, rapidamente, uma referência de identidade, à medida que os álbuns saem. Esses vínculos são reforçados pela associação entre regiões e gastronomia: a identidade é associada a um forte sentimento de apropriação e pertença. Todas as referências à identidade territorial são convocadas nesta banda desenhada, até o Tour de Gaule.⁶² Seja na sua jornada pela Gália ou em países estrangeiros, os álbuns de *Aventures d'Asterix* testemunham a forte ancoragem territorial de identidade, mostrando povos associados a paisagens e práticas espaciais.

Na mesma linha, o cartonista Jean-Louis Tripp expressa a importância de realizar um plano para construir uma história, a da série *Magasin général*, que ocorre na zona rural de Quebec, na década de 1930. O autor não tinha em mente as duas cenas iniciais da obra:

62 Tour de Gaule, um aceno explícito a dois "Tours" franco-belgas: o Tour de France por duas crianças, o livro de referência da Terceira República, e o épico de ciclismo do Tour de France



XLIII. Ao longo de vários álbuns, Benoît Peeters e François Schuiten descrevem as diferentes Cités Obscures. Cada um deles conta uma história que ocorre num lugar específico num universo paralelo. Um mapa, publicado pela IGN, mostra como lugares como Urbicande, Samaris, Pahry ou Brûsel são organizados num continente gigantesco.

acção no tecido urbano do 13º *arrondissement* de Paris ou em *Maus*, de Art Spiegelman, cujo autor representa na contracapa, o complexo de Auschwitz / Birkenau. O mapa é, geralmente, delimitado por uma moldura, o que torna possível inserí-lo numa vinheta da história. Este tipo de mapa faz parte da narrativa sequencial, permitindo seguir o herói,

como por exemplo, em *Le Lotus Bleu*, de Hergé.

Os mapas nem sempre estão presentes na própria narrativa ou, às vezes, são produzidos após a publicação de algumas séries. Muitas vezes, são parte integrante do universo descrito e permitem ao leitor aprender mais sobre o mundo em que a narrativa ocorre. Um objecto eminentemente visual, o mapa permite dar asas à imaginação, muito mais do que localizar lugares, fronteiras, pessoas. Cria uma atmosfera, conta uma história e dá uma atmosfera à história. O espaço da cidade, o percurso percorrido pelo personagem, o mobiliário urbano que nos transmite a sugestão de cidade, os elementos arquitectónicos e urbanos, todos estes constituintes fazem parte da cidade e da sua representação na banda desenhada. Tal como um projecto de urbanismo, talvez a cartografia seja a que desafia o leitor, em primeiro lugar, ao ler uma história de banda desenhada. Ao desenhar o mapa, um autor de BD tende a se libertar dos códigos do mapa “científico”, que apresenta uma orientação, uma escala, uma legenda, um título... A margem de manobra é ainda mais importante quando se trata de mapear mundos imaginários. Publicado pelo IGN, de forma a torná-lo mais realista, o mapa das *Cités Obscures*, desenhado por François Schuiten, não apresenta legenda: é preciso dizer que o desenho é similar e que os elementos representados se referem directamente ao significado, sem passar pela abstracção. A escala indicada na capa está em unidades “cités obscures”. Os autores preencheram o primeiro capítulo do seu trabalho *Le Guide des Cités* com dados geográficos. Descrevem este mundo como um “reflexo incomum da Terra”, onde “nomes, prédios e até bairros inteiros aparecem de ambos os lados de forma idêntica”. Se a cartografia está presente no mundo de Peeters e Schuiten, é porque “a paixão por mapas e planisférios é uma das características comuns a todas as cidades obscuras”.

No caso da série de ficção científica *Le Cycle de Cyann*, de François Bourgeon e Claude Lacroix, os mapas são relegados a um atlas (*La Clef des Confins*), que também apresenta os tipos de fauna, flora, arquitectura e roupas, característicos do planeta criado pelos autores. O mesmo processo acontece em *Le Sursis*, de Jean-Pierre Gibrat: um mapa aparece numa página inteira, num documento separado, à imagem dos cadernos escolares do início do século XX. Como o percurso do herói é adicionado a este mapa, ele opera numa dupla ancoragem da história, no tempo e no espaço. O mapa permite contextualizar, localizar com precisão a acção, quando é necessário. A BD, geralmente, necessita de estar ancorada a um lugar para produzir uma história: desse ponto de vista, o mapa parece estar presente, possibilitando tornar a história mais credível (especialmente para os géneros de fantasia ou ficção científica). Na maioria das vezes, o mapa, mesmo uma garantia de realismo, é desenhado pelo autor, com códigos

próprios, que não se referem aos do mapa científico, para melhor integrá-lo graficamente. Assim, o ilustrador faz do mapa um objecto híbrido, criando um mundo em si mesmo, que pode ser habitado.

3.2. A Rua

De acordo com Michel de Certeau, na sua obra *L'Invention du Quotidien*, a cidade articula-se nas “práticas do espaço” dos transeuntes, na sua ambígua “retórica de caminhada”⁶⁴

“Caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A inconstância, multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social da privação de lugar – uma experiência, é verdade, esfarelada em deportações inumeráveis e ínfimas (deslocações e percursos), compensada pelas relações e os cruzamentos desses êxodos que se entrelaçam, criando um tecido urbano, e posta sob o signo do que deveria ser, enfim, o lugar, mas é apenas um nome, a Cidade.”⁶⁵

Palavras-chave como caminhada, transeunte, deslocação, percurso, todas incluídas no tema de Cidade, indiciam, de forma quase automática, a ideia de rua. A cidade é constituída por ruas e são essas ruas que dão vida à cidade.⁶⁶ A rua é, acima de tudo, um conjunto de lugares distintos, definidos pela sua posição. Esses lugares têm várias funções, como habitação, locais de trabalho ou comércio, e estatutos - podem ser espaços privados, públicos ou semi-públicos. Espaços privados, como lojas, cafés e restaurantes, encontram-se em contacto directo com a rua e abertos ao público. As suas fachadas, letreiros, montras e vitrines fazem parte da paisagem da rua. No entanto, esses locais existem porque estão ligados pela via pública, o que permite que os usuários se movam livremente de um ponto a outro. Referem-se a

“uma outra espacialidade (uma experiência “antropológica”, poética e mítica do espaço) [...]. Uma cidade transumante ou metafórica, insinua-se assim no texto claro da cidade planeada e legível”.⁶⁷

As práticas urbanas tornam a rua um microespaço complexo, com trajectórias, velocidades, múltiplas temporalidades. A própria natureza da rua permite juntar pessoas e actividades e vai mudando ao longo do tempo, quer seja durante o dia, ao longo da semana, etc. Os habitantes podem vivenciar a diversidade de ruas na mesma cidade. Por exemplo, como escreve Balzac, existem, em Paris,

“ruas nobres, como ruas simplesmente honestas (...); como ruas assassinas, ruas mais velhas do que as velhas viúvas ricas são velhas, ruas estimadas, ruas sempre limpas, ruas sempre sujas, ruas de operários, trabalhadores, mercantis...”⁶⁸

64 Michel de Certeau.
L'Invention du Quotidien.
Gallimard. 1988. p.184

65 Michel de Certeau.
L'Invention du Quotidien.
Gallimard. 1988. p.183

66 definição de rua:
– via ladeada de casas ou
árvores, dentro de uma
povoação
– casas que orlam essa via
– as pessoas que moram
nessa via
– renque; correnteza
– figurado: a massa popular
Definição retirada de: rua
in Dicionário infopédia da
Língua Portuguesa [em
linha]. Porto: Porto Editora,
2003–2020.

67 Michel de Certeau.
L'Invention du Quotidien.
Gallimard. 1988. p.172

68 Balzac, Histoire des Treize.
Premier épisode : Ferragus,
chef des dévorants, Paris,
Garnier-Flammarion. 1988.
p. 77

As ruas diferem de acordo com o espaço e a rede de relações onde se incluem, em diferentes escalas. Na escala de bairro, uma rua não pode ser entendida de forma isolada, pois existe uma relação com outras ruas e praças, complementaridades que se formam, por exemplo, entre uma rua comercial e ruas habitacionais, uma rua movimentada e uma praça, e, além disso, as características do próprio bairro, como a sua morfologia. Da mesma forma, na escala de cidade, as ruas fazem parte de lógicas espaciais distintas, como fluxo e circulação, estratégias residenciais, distribuição de áreas de comércio e lazer. A rua não justapõe, necessariamente, essas lógicas, mas cria uma totalidade da qual o habitante da cidade se pode apropriar, nem que seja através do olhar. Pode-se afirmar que a rua manifesta a cidade.

“Desde há muito tempo que a rua ocupa uma função decisiva na construção da urbanidade. Incorporando o corte entre a esfera pública e os múltiplos universos privados, tradicionalmente, garante a conexão de lugares, funções, grupos sociais.”⁶⁹

Tal como em casos anteriores, a representação da rua em banda desenhada torna-se relevante pois possibilita informar o leitor de vários aspectos relativos à cidade onde se localiza a narrativa. A rua como objecto geográfico fornece elementos contextuais e permite discutir práticas espaciais dos seus habitantes e usuários. Nem sempre, a rua é só local de passagem ou um elemento intermediário entre um ponto e outro. Por exemplo, na série *Aya de Yopougon*, de Marguerite Abouet e Clément Oubrerie, a rua é um elemento bastante presente, sendo um dos espaços mais representados, assim como o espaço doméstico.⁷⁰ Esta presença reflecte, acima de tudo, a importância da rua como espaço de convivência e socialização nas cidades africanas. Numa cidade africana, a rua, como espaço público, torna-se um espaço real para reuniões e socialização:

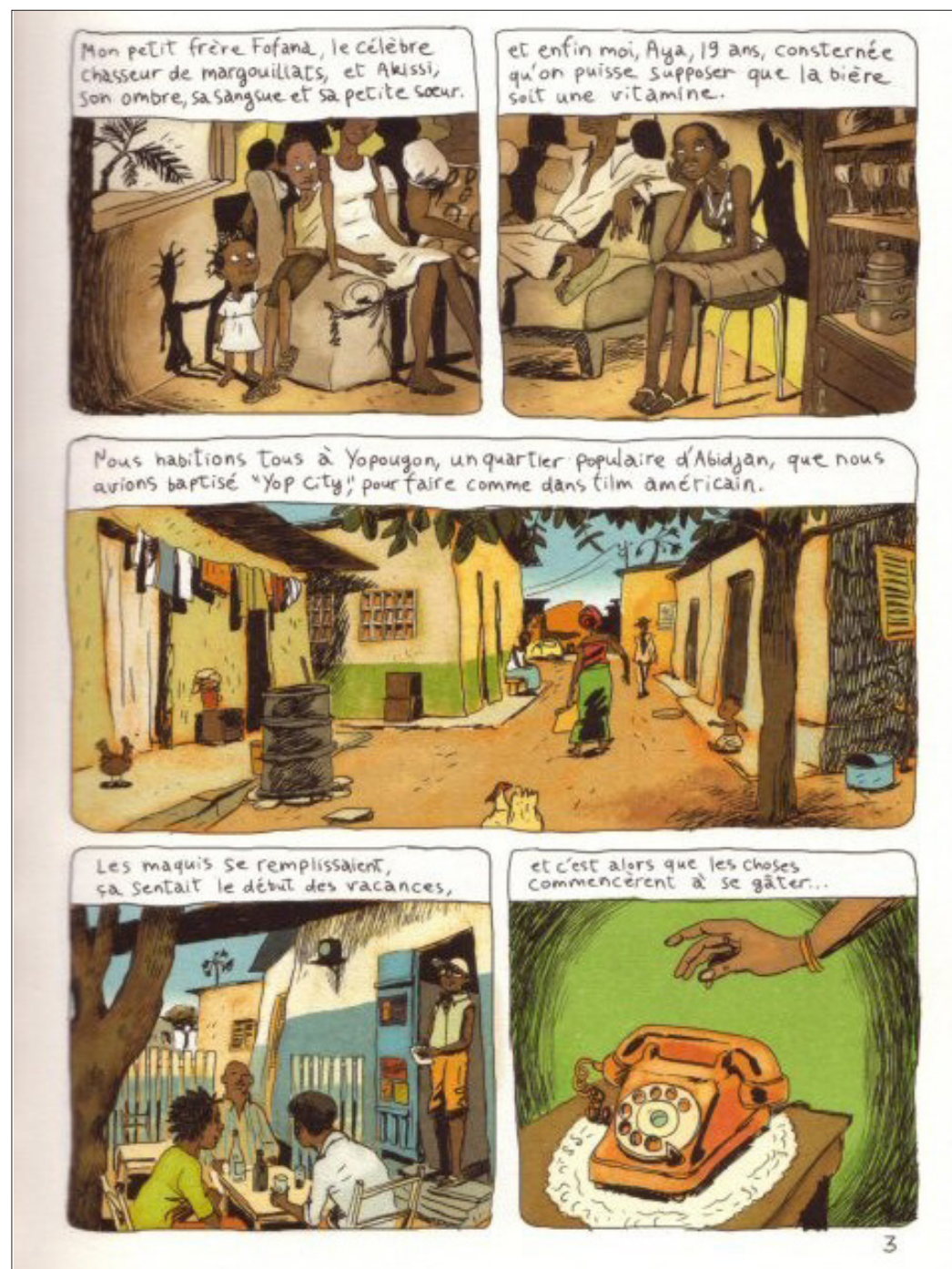
“para muitos observadores contemporâneos, a rua, em África, aparece, não como um local de passagem e circulação, mas como um espaço investido diariamente por um conjunto de actividades sociais, económicas, políticas e religiosas que não aconteceriam noutro lugar”.⁷¹

A série mostra a rua como um espaço informal, por ser, por um lado, um local de passagem e circulação, e, por outro, espaço de socialização. *Aya de Yopougon* representa a rua africana como sendo um local de urbanidade, no sentido em que se articula a morfologia urbana a uma forma de convívio e vivência. Os territórios informais aparecem através de vários personagens, como Adjoua, amigo de Aya, que vende *claclos* na rua,

69 Antoine Fleury, 2004, “The street: a geographic object?”, *Tracé*, n.º 5, p. 33

70 No final da década de 1970 / início da década de 1980 (época representada nesta banda desenhada), Yopougon é uma comuna de Abidjan muito recente, cuja urbanização começou em meados da década de 1960. Yopougon é um espaço que revela várias tendências urbanas que marcam a estrutura de Abidjan: testemunha, por um lado, a aceleração do crescimento urbano da primeira cidade macrocefálica da Costa do Marfim a partir da década de 1960.

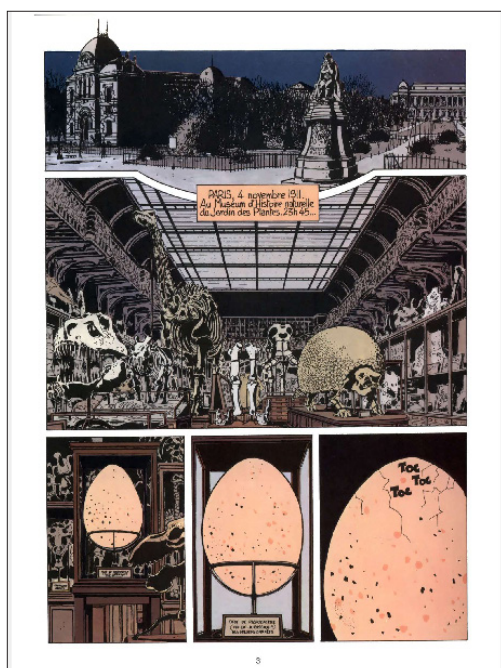
71 (Laurent Fouchard, 2006–2007, “As ruas de Lagos: espaços disputados / espaços compartilhados”, *Flux*, n.º 66–67, n.º 4 / 2006–1 / 2007, p. 62)



XLIV. Aya de Yopougon mostra uma geografia social da rua africana, numa representação dos territórios quotidianos dos habitantes de Yopougon, cujas práticas espaciais diversificadas mostram diferentes formas de viver no bairro.

descrevendo a rua como o espaço para muitas actividades informais. Parte do comércio, principalmente comida, acontece na rua. A rua é, acima de tudo, apresentada como espaço de convivência e espaço de socialização, e não apenas como espaço de circulação.

Outro tipo de vivência e representação da rua acontece na série de Jacques Tardi, *Nestor Burma*. Com Paris dos anos 1950 como pano de



XLV. Representação do Museu de História Natural de Paris.



XLVI. Outras representações de ruas específicas de Paris, certos monumentos e galerias.

fundo, as investigações de Burma decorrem em diferentes pontos da cidade, mostrando ícones e elementos reconhecíveis. Na Paris de *Nestor Burma*, a cidade é familiar. Bares, esquinas, pontes e monumentos, são reconhecíveis e dão ao leitor uma atmosfera única: a de uma cidade misteriosa e perturbadora, onde o crime se esconde ao virar da esquina. Tardi preocupa-se com a decoração, com uma precisão do documento e um largo arquivo de fotografias e desenhos de Paris. Com base em abundante documentação, Tardi desenha vinhetas que se abrem para um panorama urbano, praças, largas avenidas alinhadas com edifícios de Haussmann, vistas sobre o Louvre, o hotel de Ville, o porto de Nantes. Sempre que os personagens se deslocam, o autor aproveita a oportunidade para representar, graças a um enquadramento cuidadoso, as paisagens mais representativas da época em que o enredo está situado. Em *Adèle Blanc-Sec*: os telhados de vidro do século XIX da Grande Galeria do Museu Nacional de História Natural, a Torre Eiffel, as entradas do metro Guimard. Esses projectos são numerosos, os ângulos escolhidos e tratados com cuidado, vão além da função puramente utilitária da decoração. Não se trata apenas de ancorar os personagens num contexto, mas também de usar os seus percursos para caracterizar e entender a narrativa.

Os percursos são, também, o que desencadeia a história. *Adèle Blanc-Sec*, *Nestor Burma* ou os álbuns em conjunto com Manchette, começam com um panorama urbano. Ao mesmo tempo, várias aventuras estão vinculadas a um distrito específico de Paris. As caminhadas são uma oportunidade



XLVII. Pode-se observar que o personagem, cujo ponto de vista compartilhamos frequentemente, aparece de frente ou de costas, enquanto as mudanças de decoração nos fazem entender o caminho que ele segue. Por outras palavras, nas obras de Tardi, são menos os personagens que se movem no espaço do que os conjuntos que giram em torno deles.

para o narrador nomear os bairros atravessados pelos personagens, a pé ou de carro (os carros são também marcadores históricos). No entanto, essas visões que se seguem e cujos ângulos variam vinheta após vinheta também servem para mostrar o movimento do personagem. Ao mesmo tempo em que dá a impressão geral de serem detalhadas, as paisagens urbanas



XLVIII. Sequência de movimentos: Rue de Lyon, Burma segue para a estação de mesmo nome para encontrar Hélène. Chegada à estação. Burma espera pelo comboio.



XLIX. O percurso continua: Burma sai da estação. Segue pela Avenida Diderot, em direção ao Foire du Trône.

de Tardi são o resultado de uma síntese. A comparação dos desenhos com os seus modelos reais mostra que algumas linhas são omitidas. Tardi tem que fazer escolhas, provavelmente ditadas pela necessidade de não sobrecarregar as imagens desnecessariamente. O autor conta, assim, com a imaginação do leitor para preencher lacunas onde as extensões parecem óbvias.

Na obra *Casse-Pipe à la Nation*, da série *Nestor Burma*, a narrativa desenrola-se no 12º *arrondissement* de Paris, que o detective explora amplamente. Esta história oferece, não apenas uma trama complexa, mas também uma caminhada urbana ao longo do 12º bairro. Tardi descreve a atmosfera das ruas de Paris desse período, mostrando a vivência que emerge das ruas, com as suas fachadas, carros, objectos. O autor também sabe como recriar uma época graças a uma infinidade de detalhes: pôsteres, painéis, placas, anúncios... A história decorre no início do chuvoso mês de maio, onde Nestor Burma se dirige à Gare de Lyon para receber a sua secretária, Hélène, vinda de Cannes. No entanto, a jovem não se encontra no comboio. Para contornar esse revés, Burma dirige-se à Foire du Trône e aí começa mais uma aventura. Nesta obra, Tardi leva o investigador a percorrer monumentos e locais identificáveis de Lyon, com muito detalhe. Especialmente nas primeiras pranchas da história, o autor informa e mostra, através de paisagens sequenciais, as ligações entre os edifícios e os percursos necessários para o caminhante chegar de um ponto a outro.

Neste relato, o leitor é quase como um personagem, pois o autor mantém os desenhos e a perspectiva quase sempre no ponto de vista do caminhante. Desta forma, os percursos pelos espaços e pela cidade são parte importante da trama e da narrativa, e não só um *decor*.

3.3. Os Elementos Marcantes

“São normalmente representados por um objecto físico, definido de um modo simples: edifício, sinal, loja ou montanha. O seu uso implica a sua distinção e evidência, em relação a uma quantidade enorme de outros elementos. Alguns elementos marcantes situam-se a grande distância [...] e são usados como referências radiais. [...] outros elementos marcantes são essencialmente locais [...]. Estes são os sinais inumeráveis, as fachadas de lojas, árvores, puxadores de portas e outros detalhes urbanos que completam a imagem da maior parte dos observadores e são, normalmente, usados como indicações de identidade e até de estrutura. Parecem adquirir um significado crescente à medida que as deslocações se vão tornando cada vez mais familiares.”⁷²

Usando o modelo de alguns autores de banda desenhada de ficção científica, podemos dizer que têm uma atitude criativa semelhante à dos arquitectos, ao seleccionar e descartar partes do existente, para criar algo novo. Consequentemente, a arquitectura produzida pertencente a esses cenários é a soma dos elementos de arquitecturas já existentes na realidade. Assim como no projecto de arquitectura, a metodologia usada em BD inclui pesquisa científica, construção de maquetas de cidades imaginadas, desenho de plantas e secções dos edifícios, que contribuem para a coerência e sequencialidade do cenário diegético representado e para a naturalidade da interacção dos personagens no cenário. Os autores de banda desenhada de ficção científica têm liberdade criativa para inventar uma nova arquitectura, usando-a, frequentemente, como metáfora para caracterizar uma sociedade, um regime, etc.⁷³

Por exemplo, na série *Le Cycle de Cyann*, de Bourgeon e Lacroix, um novo universo foi formulado.⁷⁴ O quarto tomo da saga, *Les Couleurs de Marcade*, passa-se em Marcade, uma cidade capitalista onde o direito à privacidade é pago e, consequentemente, todas as acções humanas são supervisionadas. Em termos arquitectónicos, a cidade é construída numa plataforma limitada, acima do solo, sustentada por pilares. Abaixo da plataforma, dispõem-se um conjunto de nuvens impenetrável, impossibilitando saber o que se passa abaixo desse nível. O uso de pilares a sustentar os edifícios confirma que os planetas criados na série têm uma força gravitacional idêntica à da Terra. A essência da ficção científica da série é dada principalmente pelas roupas e pelos estilos de penteados bizarros, pelos corpos dos animais, pelos diferentes nomes dados às coisas, pelos veículos e pela forma dos edifícios. Desse ponto de vista, a cidade, neste caso de estudo em específico, não serve para proteger os seus habitantes; a arquitectura é usada como instrumento para isolar os

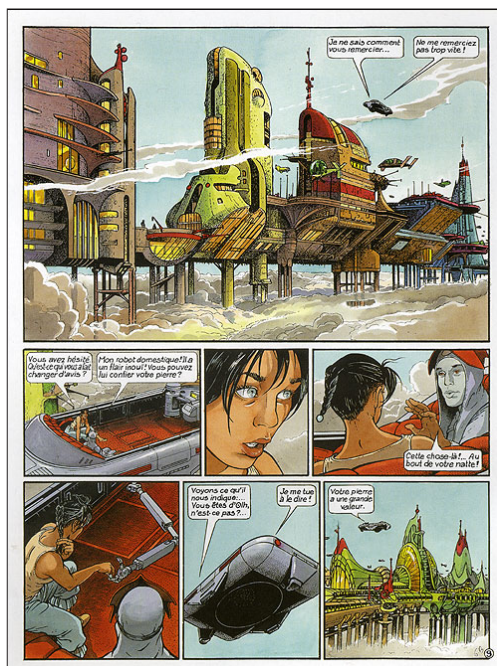
72 Kevin Lynch. *The Image of the City*. Massachusetts Institute of Technology Cambridge. 1960. p.11

73 Ler Lefèvre (Pascal). *The Construction of Space in Comics*. Heer, J. and Worcester, K. A Comics Studies Reader. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009, pp.157–162.

74 François Bourgeon. *Le Cycle de Cyann*. Casterman, França. 1993–1997



L. Se os *pilotis* foram usados por Corbusier para permitir a liberdade de movimentos, em Marcade são usados para restringir os habitantes a uma área limitada



LI. O leitor especula, facilmente, que o nível do solo representa um lugar utópico, no qual todos os habitantes de Marcade gostariam de viver, e as nuvens representam um elemento que serve para instilar o medo e como algo a evitar.

habitantes do resto da população e impor uma ditadura.

Essa importância dada ao cenário é possivelmente influenciada pelas obras anteriores de Bourgeon de romances históricos, como *Les Passagers du Vent*, onde a precisão e o realismo do cenário fazem o leitor entender que a narrativa é sobre o comércio transatlântico de escravos no século XVIII. Esta experiência prévia na criação de romances históricos permitiu ao autor reconhecer que uma representação lógica e precisa do cenário é indispensável para tornar a narrativa credível, independentemente do género. Se em romances históricos é necessário um trabalho de investigação profundo, para representar o cenário de maneira coerente, na ficção científica os elementos usados para apoiar as representações dos cenários precisam de ser inventados.

Bourgeon e Lacroix optaram por materializar as cidades criadas, construindo modelos para facilitar a visualização dos cenários. Apesar da atenção dada à correspondência entre as acções e proporção dos personagens com os cenários imaginados, e o facto de os objectos recém-criados terem características semelhantes às reais, destacam-se da realidade pelas novas designações que lhes são atribuídas. Saindo do tema da ficção científica, além da representação do desconhecido, alguns autores usam ícones estereotipados, como a Estátua da Liberdade, em Nova York ou a pirâmide de Gizé, no Egipto. Uma das razões, é o facto desses edifícios ou

monumentos famosos poderem ser facilmente reconhecidos pelos leitores. Ao identificar esses elementos, o leitor consegue pressupor a cidade onde decorre a narrativa, mesmo que existam outros elementos criados pelo autor.

Numa aproximação à cidade e a outros tipos de representação urbana em banda desenhada, pretende-se aprofundar sobre o mobiliário urbano, um elemento arquitectónico que faz parte da cidade, anónimo, mas existente de forma evidente. O mobiliário urbano e a sua relação com a banda desenhada não costuma ser um assunto relevante, pois é algo óbvio e presente. Na banda desenhada, por definição, encontram-se todas as realidades da vida quotidiana e universal, assim como todas as suas interpretações, distorções e manipulações a que se pode submeter. Assim, um candeeiro de rua em Londres, que ilumina as aventuras de Blake e Mortimer, as portas parisienses, que Nestor Burma atravessa nas suas investigações, aparentam pouco significar; tratam-se apenas de acessórios que decoram uma narrativa. É verdade que o mobiliário urbano na banda desenhada se torna irrelevante, quando o comparamos com a arquitectura. Mas, e se se remover a arquitectura?

Tomemos como exemplo um candeeiro de iluminação de rua. Colocando-o numa vinheta de BD vazia, de repente, essa vinheta transforma-se em espaço, com chão, profundidade, escala. O lampião de rua torna-se um bom modelo, pois é grande e de dimensão constante o suficiente para, na mente do leitor, continuar a definir espaço e linha de horizonte, mesmo quando reduzido a uma simples barra vertical, num qualquer canto da vinheta. Ainda, é o único objecto necessário e suficiente para distinguir entre o dia e a noite, dependendo se estiver ligado ou não. Tempo, espaço, escala e, além disso, uma indicação geográfica imediata da acção; são tudo factores evidenciados através de um candeeiro de rua. Na sua presença, a acção decorre, obviamente, no exterior, o que reduz, consideravelmente, a necessidade de outros detalhes na vinheta. Um lampião de rua é um elemento estático e fixo. Assim, permite uma outra indicação da acção. Ao introduzir-se um personagem, no desenho, cria-se, imediatamente, uma relação com este elemento: colocando-o perto, longe, à direita, à esquerda, à frente ou atrás do poste de luz, permite composições ilimitadas. O candeeiro de rua tem este efeito particular de criar um eixo no universo da narrativa e dar-lhe significado. Por fim, o poste de iluminação de rua incarna, de forma elementar, o estilo arquitectónico da época, ajudando, assim, a localizar, no tempo histórico, o período da narrativa.



LII. Exemplo onde se usa um edifício facilmente reconhecível (Big Ben), que permite a identificação imediata de onde decorre a acção, e o uso de candeeiros de rua.

O mobiliário urbano, peça central na banda desenhada, encontra o seu lugar de acordo com as necessidades do cenário e da narrativa, ajudando na leitura imediata destes universos.

4. Bruxelas, Objecto de Estudo

“Se uma cidade reivindicasse o estatuto de cidade esquizofrénica seria Bruxelas.”⁷⁵

Como muitas outras cidades europeias, Bruxelas é uma cidade com várias camadas, marcada por uma longa e complexa história de sucessões políticas e interações culturais. Além dessa génese multicultural, Bruxelas serve, actualmente, como função de capital a cinco cidades: é a capital do país e da nação belga, é a capital da União Europeia (UE), e é a capital das regiões da Flandres, Valónia e Bruxelas. Essa complexidade histórica e cultural, política e administrativa da cidade reflecte-se na sua estrutura actual, imagem e organização do **território**. Uma análise a vários níveis ilustra alguns dos temas principais desta pesquisa como a imagem da paisagem urbana. O estudo da cidade de Bruxelas pretende entender o chamado problema de identidade da cidade, através da sua evolução na história e dos seus **elementos marcantes**. Do ponto de vista histórico, visitar a capital de um país é, provavelmente, uma das formas mais antigas de deslocação entre cidades; a função de um fórum central, numa antiga Grécia, serve para atrair pessoas, bens e ideias. A urbanização estabelece fisicamente os eixos da vida social, económica e cultural. Na maioria dos casos, esse processo de centralização é apoiado e acelerado pelo desenvolvimento da ligação entre **ruas** e infra-estruturas de transporte público.

Bruxelas começa na Antiguidade, como um pequeno assentamento em 979 DC, expandindo-se no século XII e, eventualmente, tornando-se a capital da Bélgica em 1830. Historicamente, Bélgica é caracterizada pela fragmentação, tanto em termos das origens dos governantes quanto das estruturas territoriais internas. Desde 1989, Bruxelas torna-se, política e administrativamente, uma região autónoma, geograficamente localizada entre a região flamenga e Valónia. A história política explica tanto a riqueza de sua herança cultural quanto a complexidade do seu papel político. Diferentes decisões políticas e administrativas marcam a morfologia urbana de Bruxelas e, como consequência, a vida cultural local e social. Enquanto **território**, a partir de 979 d.C. Bruxelas evolui rapidamente de burgo a cidade. Torna-se o centro do comércio entre as cidades de Bruges, Gante e Colónia, através do rio Senne, permitindo a rota mercante e económica que se estendia de leste a oeste do país. A partir do século XII, Bruxelas torna-se uma cidade importante, sob a administração do duque de Brabante. No auge do desenvolvimento económico, Bruxelas exporta itens de luxo, como tecidos e tapeçarias, para Paris e Veneza. A Câmara Municipal e a Maison du Roi são contruídos nos anos 1400, na Grand Place, no centro de Bruxelas, onde se mantêm na actualidade.

75 François Schuiten, Christine Coste. *Brussels Routes*. Casterman, Bélgica. 2010. p.2



LIII. Maison du Roi, localizada na Grand Place, no centro de Bruxelas.

Já nas Idades Média e Moderna, o período que sucede o século XV é marcado por rebeliões e revoltas. No final do século XV, Bruxelas perde, temporariamente, o seu título de capital após uma revolta contra o Sacro Imperador Romano Maximiliano I. Em 1695, o bombardeamento de Bruxelas autorizado pelo rei Luís XIV de França, deixa a Grand Place em ruínas e milhares de edifícios e **ruas** são destruídos por toda a cidade. A reconstrução de Bruxelas é realizada por associações de artesãos. No resto da década de 1700, Bruxelas volta a ser o centro de desenvolvimento económico, ocupações e revoltas.

A actual capital de Bruxelas é estabelecida no século XIX, assim que o Reino Unido da Holanda (1815-1830) termina, em 1830, com a independência da Bélgica. Em 1865 inicia o reinado de Leopoldo II, o segundo rei da Bélgica. Apelidado de “rei construtor”, além dos Arcades du Cinquantenaire, do Palais des Colonies, do Museu Tervueren, manda construir o Palácio da Justiça, em Bruxelas. São estes alguns dos **elementos marcantes** da cidade. É um rei urbanista e transforma radicalmente cidades como Bruxelas, além de mandar construir grandes parques para uso pessoal ou público. À época, Jules Anspach é o burgomestre da cidade de Bruxelas. Com o início da independência belga, Bruxelas encontra-se num estado delapidado e, à parte do Parc de Bruxelles, a capital não apresenta ser uma capital de um País. As principais obras



LIV. Perspectiva da Rue Royale, adjacente ao Parc de Bruxelles, e com vista para a Cathédrale Saint-Jacques-sur-Coudenberg, o Palais du Coudenberg e a torre do Hotel Brussels, em último plano.

de Anspach têm como objectivo elevar Bruxelas ao nível das grandes capitais europeias. Obras relativamente rápidas, permitem renovar o centro da cidade e preservar, até certo ponto, o resto da cidade antiga. Mas estas renovações criam consequências. O entaipamento do rio Senne e as escavações para a criação de novas **ruas** no centro da cidade levam à desapropriação e demolição de mais de mil casas. A destruição massiva de bairros históricos, em particular o antigo Mont des Arts e os bairros subjacentes, só começa no século XX, com grandes obras para modernizar as infraestruturas, como a criação de um eixo Norte-Sul. Muito além do problema de saneamento do rio Senne, o projecto tem a ambição de transformar profundamente essa parte insalubre da zona baixa da cidade num centro de negócios digno de uma capital. Trata-se de atrair para o centro uma população mais rica que se afasta dos bairros antigos a favor das comunas dos subúrbios. A remoção de muitas **ruas** e becos sem saída nos bairros, vistos como obstáculos à higiene e ao tráfego, a favor da criação dum eixo largo que liga as duas estações em rápida expansão, parece ser uma necessidade e um factor de embelezamento. Uma lei permite a expropriação em zonas de utilidade pública, ou seja, expulsar os seus habitantes, com facilidade e baixo custo, bairros inteiros, muito além das áreas estritamente necessárias. O destino de populações modestas,



LV. Vista aérea do Palais de Justice de Bruxelas, evidenciando a sua relação com a paisagem urbana envolvente.

despejadas das suas casas e forçadas a deixar a cidade para os subúrbios, não preocupa muitas pessoas na época, especialmente porque não pagam impostos e não têm direito de voto.

Muitas das principais cidades do século XIX constroem edifícios destinados a mostrar os seus poderes económicos e culturais, mas nenhum se compara ao Palácio da Justiça de Bruxelas, um dos mais influentes **elementos marcantes** daquele **território**. A originalidade do edifício, a grande dimensão e a linguagem arquitectónica de Joseph Poelaert fazem do Palais de Justice um monumento único no mundo. No século XIX, é considerado o maior edifício da Europa, maior do que o estado do Vaticano, em Roma. O Palais de Justice está localizado num planalto íngreme. Para compensar essa diferença de nível e facilitar o acesso ao edifício, o arquitecto decide criar um terraço frontal, o que reforça a posição do edifício. A diferença de nível de 20 metros entre a cidade alta e a cidade baixa exige um extenso trabalho de nivelamento.

“As grandes agitações que as cidades europeias passaram durante a segunda metade do século XIX marcaram profundamente os seus contemporâneos, começando com os seus habitantes, que tiveram que lidar com as obras e inovações que transformavam as suas cidades antigas em metrópoles modernas. Entre eles, escritores e artistas traduziram essas mudanças em textos e imagens, muitas vezes novas, que hoje nos oferecem ecos sensíveis de uma realidade que os arquivos apenas parcialmente permitem vislumbrar.”⁷⁶

Já no século XX, nos anos 1927-1930, um arquitecto modernista radical

76 Tatiana Debroux, « Bruxelles à la page. Une approche littéraire de l'espace bruxellois au xixe siècle », Textyles, 47 | 2015, 13-29.



LVI. Perspectiva do Palais de Justice de Bruxelas, que permite entender a escala de monumentalidade do edifício e das recorrentes obras de renovação.

belga chamado Victor Bourgeois começa a traçar os planos para uma “Grande Bruxelas”, com base numa aplicação estritamente racional dos princípios de separação de tráfego e zoneamento. Parte desse plano é o bairro “Nova Bruxelas”, a ser construído na localização na zona Norte. O ‘Nova Bruxelas’ é um bairro estritamente residencial, composto por 320 prédios de apartamentos de dez andares. Embora os burgueses usem razões económicas, como a valorização das terras para justificar esta operação gigantesca, os seus objetivos são outros. A sua visão de uma cidade nova e moderna é puramente estética e formal: redesenhar o caos na beleza da racionalidade. Para citar o próprio Bourgeois:

“Na Bruxelas do futuro, os arranha-céus serão necessariamente construídos no meio de vastos espaços vazios, ..., para evitar a anarquia de Nova York e para satisfazer as necessidades psicológicas das pessoas, espaços limitados à escala do ser humano [devem ser construídos], onde as pessoas se possam reunir”⁷⁷

A Exposição Mundial de Bruxelas de 1958 desempenha um papel importante na formação do tecido urbano de Bruxelas pós-Segunda Guerra Mundial. Primeiro, a Expo58, como é chamada, provoca um verdadeiro frenesim de construção na cidade. Os planos que estão, há décadas, na gaveta têm que ser concluídos antes de 1958. Bruxelas tem que provar que é uma cidade moderna, apta a receber a Exposição que anunciaria o início de uma nova era. A Expo58 torna-se a grande celebração da modernidade, da esperança e da vitória sobre todas as lembranças da Segunda Guerra Mundial. Além disso, a Expo58 simboliza o facto de que, após vinte anos de guerra e dificuldades, todas as maravilhas que haviam acontecido às pessoas do outro lado do Atlântico estavam finalmente ao alcance dos europeus.

1958 não é apenas o ano em que estas mudanças sociais se tornam visíveis na Bélgica pela primeira vez, é também o momento que marca o destino do Distrito Norte. Nesse mesmo ano, a parte do Sena que flui ao longo do bairro, a última parte aberta na década de 1870, é pavimentada, deixando o distrito norte preparado para os planos de reconstrução. Os planos antevêm 58 arranha-céus a ser construídos, com alturas entre 40m e 162m, 30 edifícios adicionais com alturas entre 18m e 40m, para uma superfície total de 53ha. O plano de Manhattan, como é logo chamado, é aceite em 1967. Em 1970, a primeira das oito torres do WTC é concluída, mas não arranja ocupantes, moradores ou trabalhadores. Eventualmente, apenas três torres são construídas. Os ex-moradores do Distrito Norte, a quem é prometida a substituição de instalações residenciais pelas suas casas demolidas, vêem o primeiro projecto habitacional concluído em 1975. Um terreno baldio urbano é criado, onde casas destruídas pela metade coexistem ao lado dos seus imponentes vizinhos meio vazios. Nos anos 1990, quando a economia volta a crescer, a ideia de um bairro comercial no Distrito Norte revive. Os arranha-céus, um a um, começam a ser construídos, embora sem qualquer tipo de planeamento urbano do **território**. Torna-se tabú, até, mencionar o plano ‘Manhattan’ e o nome do distrito foi alterado de ‘Manhattan’ para ‘Zona Norte’ (Ruimte Noord).

Assim, através desta resenha histórica, entende-se porque certos autores, como Christine Coste, consideram Bruxelas como uma cidade caótica. As ruas e os bairros são distintos, com **ruas** mais estreitas que quebram

77 Strauven en De Kooning, *Hoogbouw in Brussel!?*. p.27



LVII. Perspectiva da Zona Norte, evidenciando a diferença de linguagem arquitectónica do resto da cidade.

a perspectiva e profundidade do olhar. A procura pela modernidade e desenvolvimento, o Senne coberto por uma nova cidade, seguido pela construção de uma linha de comboio Norte-Sul, trazem consequências para a cidade e para os seus habitantes. Várias visões, dogmas e maneiras de pensar fazem com que Bruxelas evolua de forma irregular e pouco planeada. O ecleticismo faz parte da multipluralidade da sua identidade. Bruxelas é composta por dezanove bairros, cada um dos quais com uma vida de comunidade e arquitectura com características próprias. Casas senhoriais que escondem jardins no centro da cidade, Arte Nouveau e Arte Déco, Estilo Internacional e Arquitectura Industrial representadas em

diferentes fachadas e **elementos marcantes** ao longo da cidade.

Esta dissertação pretende, acima de tudo, entender a identidade da capital belga, através de percursos pela cidade, representados por Banda Desenhada, cinema, fotografia e outros meios. Bruxelas é seleccionada como caso de estudo para esta investigação, porque, ainda que hajam trabalhos que analisem a cidade através da Banda Desenhada, Bruxelas nem sempre é a escolha óbvia e, por causa da sua inegável relação com arquitectura e BD, parece-nos relevante trazer uma visão do ponto de vista da arquitectura e do urbanismo, analisando uma cidade através de narrativas imagéticas. A história da evolução e crescimento urbano de Bruxelas faz parte desta investigação, pois torna-se relevante para entender certas decisões tomadas por planeadores urbanos e como estas influenciam a capital, tanto a nível morfológico, como cultural e social.

4.1. A Cidade Representada Na Fotografia

A viragem do século XX, considerando os anos entre 1880 e 1900, é um momento determinante para a urbanização do **território** de Bruxelas, bem como para o reconhecimento da fotografia como forma de arte. Coincidentemente, esta representação técnica e artística surge no final da década de 1830, quando Bruxelas se torna a capital belga. Meio século depois, a cidade e a fotografia entram numa nova fase no que toca ao seu desenvolvimento e diálogo. Seguindo a política de modernização liderada por Jules Anspach, Bruxelas inaugura uma série de estaleiros de obras durante o reinado de Leopoldo II, que se tornam objecto de debate e oposição, como no caso do desenvolvimento do Mont des Arts ou da criação do eixo Norte-Sul.⁷⁸ Estes trabalhos provam ser essenciais na definição da identidade urbana de Bruxelas. Ao mesmo tempo, o estatuto dos fotógrafos é redefinido. Os fotógrafos pioneiros do período anterior - grande parte dos quais usa a fotografia como meio documental - são seguidos por uma geração de amantes da fotografia que defendem a autonomia do que consideram uma forma de arte em si. Como parte de um movimento internacional fundamental chamado “pictorialismo”, surgido em meados da década de 1880, os fotógrafos procuram conferir dignidade artística à fotografia por via de uma imitação dos cânones estéticos próprios da pintura e favorecer assuntos atemporais. A relação entre o **território** e a sua representação fotográfica é modificada e é entendida mais como uma paisagem, inclusive periurbana. O estatuto documental que é dado como prioritário à fotografia torna-se, gradualmente, substituído pelas ambições criativas e artísticas daqueles que a consideram, acima de tudo, como um meio de expressão. Os pontos de vista pessoais da cidade, portanto, multiplicam-se e os pontos de vista subjectivos de Bruxelas são incentivados pelos círculos da fotografia artística.

A representação dos irmãos Géruzet do novo *Marché aux Poissons* mostra um momento preciso no processo da sua construção. De acordo com o uso arquivístico da fotografia, a função memorial desse meio de representação serve para preservar um traço de transformação do **território** em acção. É o período intermediário de um local no processo de mudança que os fotógrafos representam, garantindo a maior visibilidade possível. A elevação e o ângulo diagonal desta perspectiva fornecem uma visão da totalidade do local de trabalho, dando ao espectador uma ideia mais completa do local do que se ele estivesse lá pessoalmente. Este é um exemplo do pensamento predominante existente no século XIX, segundo o qual a fotografia serve como extensão do olhar humano. Por outro lado, o exemplo de Adolphe Lacomblé na sua representação do *Bassin*

78 O barão Jules Anspach torna-se bourgmestre da cidade de Bruxelas em 1863, equivalente ao título de presidente da Câmara Municipal em Portugal.



LVIII. Uma série documental de 1882 ilustra o interesse num local de trabalho específico no centro da cidade: o novo Marché aux Poissons. Tomando uma perspectiva diagonal e levemente elevada, mostra espectadores e transeuntes nos velhos cais, que ainda não haviam sido convertidos em estradas.



LIX. Fotografia no Bassin de l'Entrepôt. Não há actividade no cais, e a fotografia é dominada apenas pela presença de barcos. O seu valor alegórico na imagem evoca o mar aberto e as viagens, e confronta a cidade com imagens marítimas, que estão, no entanto, muito distantes da realidade urbana de Bruxelas.

de L'Entrepôt está longe das reivindicações urbanísticas, entendida com um sentimento de nostalgia, pois a cidade é poetizada pela presença de água que agora desapareceu do centro de Bruxelas. Ao contrário do valor descritivo da fotografia pelos irmãos Gêruset, Lacomblé rejeita o valor literal da imagem de um evento actual, a favor de uma representação atemporal do ambiente urbano, que se mostra inútil devido à inevitável cobertura dos cais, cujo desaparecimento já havia sido anunciado no momento em que a fotografia foi tirada. Esta imagem é mais uma paisagem marítima do que uma fotografia urbana, em sentido restrito, onde a cidade se torna secundária, empurrada para o fundo da imagem na sua versão arquitectónica.

O *Bulletin de l'Association Belge de Photographie* publica fotografias de Bruxelas, consideradas notáveis devido às suas qualidades técnicas e documentais, apresentadas como os principais critérios na avaliação de imagens fotográficas. Em 1886, foi publicada uma reprodução em página inteira de uma fotografia de Henri Tournay, membro fundador da associação. Enquanto a avenida actua como base da composição da fotografia, a actividade na **rua** atrai a atenção do espectador tanto quanto a arquitectura. A circulação e percurso de pessoas e carruagens é retratada em detalhe. Esta parte movimentada do centro de Bruxelas é o local do terminal do *tram*, motivo do tráfego intenso nas proximidades. A captura instantânea destes **elementos marcantes** é um exemplo de outra conquista da fotografia, ou seja, a representação precisa e clara do movimento. Além da visão arquitectónica da estrutura urbana, a actividade circundante também adquire nova visibilidade.

Caminhando para a contemporaneidade, novos fotógrafos belgas usam a fotografia como meio documental e Bruxelas passa a palco central de



LX. Esta fotografia mostra a avenida central que termina no Temple des Augustins. A fotografia foi tirada em 1885, antes da igreja ser desmontada e reconstruída no final da Rue du Bailli. O Continental Hotel foi construído no seu lugar em 1893, em frente à Place De Brouckère, adornada com um monumento em homenagem a Jules Anspach.



LXI. Bruxelas, 1997. Zona mais periférica de Bruxelas, é possível identificar o topo do Palácio da Justiça, elemento marcante na paisagem da cidade.

representação. Por exemplo, Jan Kempeneers, nascido em 1968, fotografa paisagens urbanas e naturais. Auto-estradas, **ruas**, trilhos e canais aparecem na diagonal a partir do canto esquerdo ou direito da fotografia ou são quase perpendiculares à linha do horizonte. As imagens geralmente consistem em outros edifícios, a silhueta de uma cidade, uma ferrovia, um estacionamento, um porto ou outras intervenções arquitectónicas agressivas ou elegantes. Como as fotografias são tiradas de um ponto alto, o espectador tem a impressão de que observa uma maquete de arquitectura. **Elementos marcantes** da cidade de Bruxelas, como por exemplo o Palácio da Justiça, são recorrentes e aparecem representados por diferentes fotógrafos, numa visão mais específica do **território** urbano. Como Gert Verbelen, com a sua série Krakeel/Querelles, onde fotografa num dos mais famosos bairros no centro de Bruxelas, les Marolles. Nas traseiras do principal tribunal da Bélgica, o Krakeelwijk, complexo habitacional, abriga tanto habitantes belgas quanto os novos habitantes de Bruxelas, onde pessoas de diversas origens vivem juntas no ritmo da cidade.

Outra abordagem e outro uso para a fotografia documental verifica-se com Esther Hovers. Neste caso, a fotógrafa cria novas linguagens visuais para investigar como os fluxos dos transeuntes nas **ruas** do espaço público são modelados e estruturados. Fascinada pela lacuna entre a tecnologia e a nossa compreensão, o trabalho de Esther Hovers encontra uma maneira de preencher visualmente esse espaço, questionando as maneiras pelas quais a sociedade evolui e nos envolve como espectadores no processo. Fotógrafa de **rua**, os seus projectos partem da observação do espaço público e dos elementos que moldam a maneira como decidimos percorre-lo. Na série *False Positives*, ela investiga a tecnologia de vigilância inteligente. Por meio de um processo de *machine learning*, esses sistemas recebem uma infinidade de exemplos para que possam desenvolver um padrão



LXII. Vista sobre o Palácio da Justiça, a partir de um edifício de habitação social, no bairro Marolles.



LXIII. Fotografia tirada na zona do Parlamento, em Bruxelas.

de comportamento normal e desviante. Ao fazer isso, questiona o que constitui um comportamento ‘normal’ e explora o relacionamento da sociedade em desenvolvimento com a segurança pública. Fotografada em Bruxelas, esta série adopta o ponto de vista e a estética “neutra” de uma câmara de vigilância, numa perspectiva “não humana”.

No Cinema

Embora a invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière seja, muitas vezes, vista como o nascimento do cinema, vários desenvolvimentos na fotografia precederam o cinema. Entre os pioneiros em dispositivos de animação encontra-se um professor belga, Joseph Plateau. Plateau inventou um dispositivo estroboscópico inicial em 1836, o fenenaístiscópio. Consiste em dois discos, um com pequenas janelas radiais equidistantes, através das quais o espectador pode olhar, e outro contendo uma sequência de imagens. Quando os dois discos giram na velocidade correcta, a sincronização das janelas e das imagens cria um efeito animado. A projecção de fotografias estroboscópicas, criando a ilusão de movimento, acaba por levar ao desenvolvimento do cinema.

A primeira projecção pública na Bélgica ocorre em 1896 na Galeria Kings, em Bruxelas. Nos anos seguintes, há um aumento na actividade, inicialmente dominado pelo industrial francês Charles Pathé. A década de 1930, no entanto, viu a primeira tentativa séria de cinema. Várias figuras de destaque, como Charles Dekeukeleire e Henri Storck, experimentaram novas técnicas de filmagem. Com o uso do som, realizadores como Jan Vanderheyden exploram as possibilidades do meio, adaptando obras literárias populares como *De Witte*, de Ernest Claes. *De Witte* provou ser um trabalho fundamental na história do cinema belga.

A cidade de Bruxelas torna-se, então, **território** de interesse para cenário de vários filmes belgas. Usando a cidade como pano de fundo ou até como personagem principal, seguem-se exemplos da capital belga servindo como cenário para a representação de filmes. *Brussels by Night* é um filme belga de 1983 realizado e baseado num argumento de Marc Didden. O filme tem um orçamento muito limitado e a narrativa decorre, principalmente, na vida nocturna de Bruxelas. Max, o personagem principal, deprimido, chega a Bruxelas e viaja pela cidade com as pessoas que conhece em Bruxelas, Alice e Abdel. *Brussels by Night* é um drama negro, às vezes niilista, e contrasta com os dramas rurais de sucesso na Flandres nos anos 1970 e 1980.

Chantal Akerman foi uma realizadora de cinema de referência na Bélgica e, em específico, em Bruxelas, cidade onde nasceu. Alguns dos seus filmes são passados nesta cidade, tal como *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, realizado em 1975. Representando a rotina diária da família de Jeanne Dielman, o filme decorre enquanto Jeanne cozinha, toma banho, janta com o seu filho adolescente, compra comida e procura um botão que falta. Mais do que uma advertência ao cinema tradicional, *Jeanne Dielman*



LXIV. O personagem principal da trama passeia por bairros residenciais da cidade.



LXV. Jeanne, personagem que dá nome ao filme, encontra-se com uma amiga numa praça do centro da cidade.

é uma lição de economia estrutural: a visibilidade total dada às tarefas diárias exacta, como custo, as cenas mais sensacionais da prostituição de Jeanne. Esses encontros duram o tempo necessário para preparar o jantar.

Outro filme da mesma realizadora, *Toute une nuit*, de 1982, também passado em Bruxelas. Durante uma noite quente de Verão, várias pessoas não conseguem adormecer. Os transeuntes passeiam-se pelas ruas, visitam bares e cafés para encontros casuais que podem ou não levar a contactos eróticos. Seguindo mais de duas dúzias de pessoas diferentes na atmosfera quase sem palavras de uma noite escura de Bruxelas, o filme mostra zonas da cidade, percursos e vistas da cidade, do ponto de vista nocturno.

Por último, *C'est arrivé près de chez vous*, mais conhecido pelo título *Man Bites Dog*, é um *mockumentary* criminal e de comédia negra belga, escrito, produzido e realizado por Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde, respectivamente, em 1992. O filme, passado em Bruxelas, conta a história de Ben, um assassino em série que reflecte sobre o que lhe vem à mente, seja o “ofício” do assassinato, falhas na arquitectura, a sua poesia ou música clássica. Uma equipa de filmagem junta-se a Ben nas suas aventuras sádicas, gravando-as para um documentário estilo *fly on the wall*. O espectador testemunha esses assassinatos com detalhes gráficos. Percorrendo Bruxelas, o filme mostra zonas reconhecíveis e *elementos marcantes* da cidade e, até, faz comentários sobre a mesma. Tudo começa com a opinião de Ben sobre o promotor imobiliário responsável pela desfiguração contínua daquele **território**. Sentado numa cama ao lado de uma prostituta, frente à equipa de filmagem, ele explica porque é que a sua namorada teve que se mudar. Imagens de estaleiros de obras com guindastes e torres em construção aparecem no ecrã, preparando o cenário para a sua visão urbana. Ben percorre uma **rua** comprida e larga no coração de uma daquelas vastas propriedades típicas dos subúrbios das capitais. O personagem começa a descrever o bairro usando o jargão



LXVI. Nesta cena é possível observar a estação de comboios central, em segundo plano atrás dos personagens.



LXVII. Pensamentos de Ben sobre o promotor imobiliário responsável pela desfiguração contínua do bairro de Sablons, em Bruxelas.

especializado dos especialistas. “Faz tudo parte de um plano de renovação distrital que visa tirar as pessoas idosas do isolamento, misturando-as com a população trabalhadora”. Ben termina fazendo referência à falta de estética no desenho da habitação social.

Nas Empenas

Lançada no início dos anos 1990 pela organização sem fins lucrativos Art Mural, o percurso de banda desenhada em Bruxelas oferece ainda uma visita intuitiva e divertida aos curiosos, que querem descobrir a 9ª arte nas ruas da capital e seus arredores. Originalmente, os frescos destinam-se a cobrir paredes desgastadas por anúncios e trazer vivacidade para os vários distritos da capital. O primeiro fresco, surgido em 1991, representando Broussaille, personagem imaginada pelo ilustrador Frank Pé, marca o lançamento de um projecto em grande escala.

Cerca de cinquenta frescos adornam as empenas da cidade, principalmente no centro histórico. Seguir este percurso é uma excelente maneira de descobrir as várias facetas de Bruxelas. Existem, até, visitas guiadas, organizadas por diferentes operadores ou associações, com rotas definidas e mapas.

Os murais foram produzidos com a assistência dos artistas, com excepção de alguns, projectados após a morte dos ilustradores, como os que representam os personagens de Hergé, por exemplo Tintin e Quick e Flupke. A maioria deles foi pensada para a sua localização exacta. Assim, Ric Hochet (Tibete) prepara-se para salvar a sua namorada na rua du Bon Secours, ou Olivier Rameau (Dany) provoca fogos de artifício tocando na mão de Colombe numa das paredes de um prédio de uma empresa de pirotecnia. São, principalmente, personagens de banda desenhada belga, francesa e holandesa que são homenageados: Lucky Luke (Morris), Blake e Mortimer (Jacobs), Boule e Bill (Roba), Gaston Lagaffe (Franquin), Le Chat (Geluck). Também se juntam o francês Astérix (Uderzo), o italiano Corto Maltese (Pratt), o suíço Titeuf (Zep). Ao longo do percurso pode-se descobrir que os nomes das ruas, em francês e flamengo, são duplicados com os nomes das BDs, em ambos os idiomas e as quatro denominações são aceites pelo serviço postal belga.

Existe um roteiro específico de Tintin, que permite seguir os passos deste personagem e de Hergé, nascido em Bruxelas. Assim, podem encontrar-se algumas decorações emprestadas pelo ilustrador, por exemplo, o Marché aux puces na Place du Jeu de Balle, retratado na obra *Le Secret de La Licorne*, ou o Hotel Métropole, que aparece em *Les 7 boules de Cristal*. Existe um mural na Gare du Midi em comemoração ao 100º aniversário do nascimento do artista. Também numa **rua** no mesmo bairro está a imagem de Tintin e Milou, no topo do edifício Éditions du Lombard, apelidado de “edifício Tintin”, localizado na Avenida Paul-Henri Spaak, 7 B. Outros murais retratam Tintin na cidade, aos quais são adicionadas



LXVIII. Mural da série de BD *XIII*, localizado na Rue Philippe de Champagne



LXIX. Mural da série *Tintin*, realizado em 2005 e localizado na Rue de l'Étuve.

estátuas, um privilégio compartilhado com Boule e Bill, Gaston Lagaffe e um Schtroumpf.

4.2. A Cidade Descrita Na Banda Desenhada

A independência da Bélgica coincide, aproximadamente, com os primeiros trabalhos de Rodolphe Töpffer (primeira criação de *Monsieur Vieux-Bois* em 1827, publicação de M. Jabot em 1833). No entanto, só passado uma década surge, em 1843, *Le Déluge à Bruxelles*, obra assinada por um certo Richard. Apresentado como o primeiro álbum de banda desenhada belga, este livro, produzido em Bruxelas e usando esta cidade como cenário, é realizado por um artista francês, Richard de Querelles, no estúdio de um litógrafo de origem francesa, Jules Géruset, que mais tarde se dedica à fotografia.⁷⁹ Existem pelo menos, duas fontes do período que confirmam que este é o primeiro álbum de banda desenhada belga e o primeiro que retrata a cidade de Bruxelas como cenário: o trabalho de Emile Weller e o de A. Scheller, onde refere: ⁸⁰

“3120. Richard. (Conde Richard de Querelles, republicano, exilado em Bruxelas, em 1848.) *Le Déluge à Bruxelles*, ou profondes impressions de voyage de Noé (Polydor Auguste), patriarche en retraite. Destacado por—. Bruxelas, Géruset, 1848, oblongo. Esta publicação, que consiste em 40 páginas contendo quase 75 desenhos (sic), é feita com muita inteligência; acreditamos que se tornou raro.” ⁸¹

Le Déluge à Bruxelles conta as aventuras do seu principal protagonista: Noé. Este personagem bíblico encontra-se na capital belga sem que ninguém saiba o porquê. Noé deve enfrentar um dilúvio que engole a cidade. Uma das pranchas da obra mostra o arquitecto Jean-Pierre Cluysenaar, célebre pela criação, em 1884, das galerias Royales Saint-Hubert no centro de Bruxelas. Sentado à sua mesa, Noé pede-lhe uma arca. Outras pranchas mostram lugares ou pessoas, mais ou menos conhecidas, em Bruxelas. O livro, portanto, tem uma dimensão local muito forte. É dirigido ao povo de Bruxelas e, mais precisamente, a uma parte da burguesia, que é caricaturada na obra.

A representação da cidade como obra de banda desenhada remonta ao século XIX. Esta assimilação entre duas realidades incentiva a leitura da cidade como um sistema de signos na origem de um imaginário. Os elementos urbanos (as **ruas** e os **elementos marcantes**, em particular) são misturados, texto e imagem, e contribuem para a legibilidade da cidade, na medida em que pode ser representada em banda desenhada. Duas dimensões relacionam-se na experiência vivida da cidade: o percurso e a imagem, de maneira sintética, na articulação da prática e da representação urbana. Vários aspectos se opõem, como mediações na história do olhar

79 Deve-se a primeira referência contemporânea deste livro a Danny de Laet. *Het beeldverhaal in Vlaanderen*. Breda : Brabantia Nostra, 1977, 248 p.

80 ver WELLER, Emil. *Die maskierte Litteratur der älteren und neueren Sprachen* (vol. 1, Index Pseudonymorum). Leipzig : 1856. p175 e SCHELER, A. *Le Bulletin du bibliophile belge* (tome XXI (2e série : Tome XII)). Bruxelles : 1865 p.495. Estes são catálogos para bibliófilos. A data de referência dupla de 1848 pode significar que o livro foi reeditado ou editado como um único volume cinco anos após a sua publicação em folhetins de dupla prancha.

81 SCHELER, A. *Le Bulletin du bibliophile belge* (tome XXI (2e série : Tome XII)). Bruxelles : 1865 p.495.



LXX. Cada prancha do livro contém uma única vinheta ou duas vinhetas justapostas. Cada vinheta é acompanhada por uma legenda, localizada numa caixa de texto adjacente à imagem. O texto é cuidadosamente desenhado à mão, à imagem dos caracteres tipográficos.

sobre a cidade: a cidade que o transeunte percorre entra em conflito com a cidade representada (como o percurso se opõe à imagem fixa). Trazendo a representação da cidade de Bruxelas em banda desenhada para a contemporaneidade, faz sentido apresentar algumas obras que revelam elementos marcantes da paisagem urbana, que permitem uma aprendizagem ao leitor das percepções presentes e, ao mesmo tempo, representar momentos importantes e relativamente recentes na história da cidade.

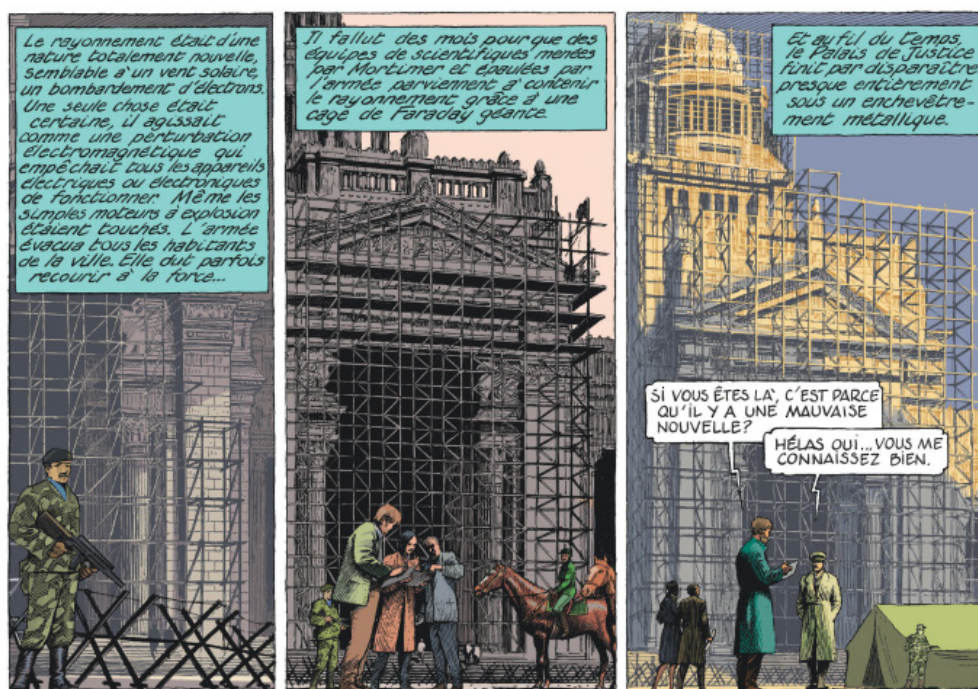
Patrick Weber e Baudoin Deville criaram a banda desenhada *Sourire 58*, com o Atomium como pano de fundo. A trama leva a heroína, Kathleen Vanderstraeten, a um caso de espionagem. Mas representa, acima de tudo, a aventura dessas mulheres que inventaram uma profissão que não existia: anfitriãs. Elas são o sorriso da Exposição Universal de 1958, que coloca a Bélgica e, em específico, Bruxelas, no centro do mundo durante seis meses. Um lugar de sonhos, um lugar de modernidade, um lugar para descobrir países desconhecidos e as suas realidades diárias, um lugar que olha para o futuro, científica e artisticamente, Heysel atrai mais de 40 milhões de visitantes em seis meses. E para receber, orientar e supervisionar estes visitantes, a organização desta “feira de imagens” precisa de inúmeras anfitriãs, que têm que cumprir padrões extremamente rígidos, quase militares, de apresentação e moralidade. O desenho tenta responder à verdade histórica na representação de Bruxelas, dos costumes e roupas de 1958. A obra conta uma história passada na exposição universal onde há ameaças de ataques, reviravoltas, falsos culpados e verdadeiros bastardos.



LXXI. Place de Brouckère, em Bruxelas, representando o espaço urbano como seria à época da Exposição Universal de 1958.

Há também um enredo que visa iniciar uma nova guerra mundial. O cenário dá um ritmo real ao álbum, mas é, sem dúvida, o desenho que ocupa o lugar mais importante, graças a uma documentação cuidadosa, abundante e assumida.

O álbum *Le Dernier Pharaon* deve-se à alquimia amigável e talentosa de quatro criativos belgas: François Schuiten, ilustrador de banda desenhada, criador da série *Les cités Obscures* que criou com o seu amigo Benoît Peeters, cenógrafo de numerosas exposições; Jaco Van Dormael, realizador de cinema, de filmes como *Toto le héros* e *Le Huitième Jour*; Thomas Gunzig, professor de literatura e escritor (*Mort d'un parfait bilingue*, *10 000 litres d'horreur pure : Modeste contribution à une sous-culture*, *Manuel de survie à l'usage des incapables*); Laurent Durieux, criador de cartazes e ilustrador de renome internacional, apreciado por realizadores americanos como Francis Ford Coppola ou Steven Spielberg. Em 1982, insatisfeito com o trabalho do seu editor (Les éditions du Lombard), Edgar P. Jacobs aceita criar uma editora responsável pela publicação do seu trabalho: as edições de *Blake et Mortimer* (Dargaud-Lombard). Em 1996, a empresa lançou um álbum inédito para estender a série de oito aventuras iniciais (12 volumes), *L'affaire Francis Blake*. Depois da sua morte, novos autores assumem as rédeas da obra, de acordo com especificações rigorosas, em particular o uso da “linha clara”, utilizada e tornada famosa por Hergé e



LXXII. Em *Le Dernier Pharaon* aparece representado, múltiplas vezes, o Palácio da Justiça de Bruxelas, em construção.

Jacobs. Em pouco mais de vinte anos, Jean Van Hamme, Yves Sente e Jean Dufaux (argumento), Ted Benoit, André Juillard, René Sterne, Chantal de Spiegeleer, Antoine Aubin, Étienne Schréder, Peter van Dongen e Teun Berserik (desenhos), produziram 14 álbuns com graus variados de sucesso, mas com números impressionantes de vendas.

A história do *Le Dernier Pharaon* remonta há uma década. Yves Schlirf, editor de *Blake et Mortimer*, pede regularmente ao desenhador François Schuiten que aceite embarcar numa aventura de dois heróis. Garante-lhe que pode trabalhar fora das regras estabelecidas pela editora, em “total liberdade”. Daniel Couvreur, um jornalista, descobre nos arquivos de Jacobs uma nota com a intenção de criar uma história de *Blake et Mortimer*, na qual o tribunal de Bruxelas desempenha um papel importante. As duas primeiras pranchas de *Le Dernier Pharaon* levam o leitor de volta ao centro da Grande Pirâmide, quando, na década de 1950, Blake e Mortimer, sob a caneta de Jacobs, vivem uma das suas aventuras mais misteriosas. A história continua alguns anos depois. Os dois heróis envelhecem e sofrem um afastamento. Após uma radiação misteriosa que emana de uma pirâmide invertida, camuflada sob o Palácio da Justiça, uma catástrofe atinge Bruxelas e ameaça a humanidade. Essa pirâmide é obra de Joseph Poelaert (o arquitecto do Palácio), o último iniciado de uma irmandade, que guarda o lugar através dos séculos. A maior parte da acção



LXXIII. Uma das histórias de *Bruss: Brussels in Shorts*, representando a vida quotidiana na cidade e a paisagem urbana.

decorre numa Bruxelas pós-apocalíptica, abandonada por (quase) todos os seus habitantes e retornada à natureza. A cidade inunda e segue-se, por exemplo, um passeio de barco pelo centro da cidade. Luna, uma nova personagem, salva o professor Mortimer de cães selvagens, guiando-o por uma Bruxelas transformada e desabitada, até ao bairro Marolles, dominado pelo Palácio da Justiça.

Para dar vida à metrópole e criar novas histórias, a editora Passa Porta lançou o *Bruss: Brussels in Shorts*, em 2011, uma competição internacional de contos gráficos. Dez participantes são seleccionados para criar o seu 'conto gráfico' passado na Bruxelas contemporânea. As histórias diferem estilisticamente e em termos de conteúdo, mas cada uma percorre o mesmo local e as mesmas **ruas**: o Oude Graanmarkt, praça atraente, ainda não invadida por turistas, perto da Igreja de Santa Catarina e do mercado de peixe. As histórias começam por aí e espalham-se por toda a cidade. O checo Tomás Kucеровský vai para o distrito europeu megalomaniaco de Ixelles, o belga Conz explora o 'museu dos dinossauros', o britânico William Goldsmith passa pelo Vossenmarkt. Todas as histórias juntas formam uma visão geral dos lugares de Bruxelas. Essencial para a história é o percurso dos traseuntes, como navegam pelas ruas, as suas emoções, as suas aventuras, o que vêem. A obra não funciona como folheto turístico, mas uma interpretação experiente da cidade. Frederik Van den Stock faz exactamente isso. Fala sobre um estudante. Sobre os seus percursos bêbados pela cidade, que, como não poderia deixar de ser, terminam no 'Celtica', um pub famoso. Van den Stock desenha a primeira história e imediatamente define o tom.

A história do francês britânico Karrie fala sobre uma nota de cinco euros que vai de mão em mão, mostrando a vida de vários residentes de

Bruxelas. Não é apenas uma história sensível, mas também original. O **território** de Bruxelas é o tema principal, mas com uma combinação de diferentes personalidades. Dez visões que atraem dez pessoas e nas quais se reconhece a cidade. O leitor vivencia Bruxelas como residente.

4.3. A Cidade Comparada

“Existem semelhanças entre Brüssel, a orgulhosa metrópole das Cidades Obscure, e a cidade de Bruxelas que, há mais de um século, é vítima de políticos e promotores de projectos.”⁸³

Em planeamento urbano, o termo *Bruxellisation* é utilizado para descrever “a introdução indiscriminada e descuidada de arranha-céus modernos em bairros gentrificados” e tornou-se sinónimo de “desenvolvimento urbano e redesenvolvimento desorganizado”.⁸⁴ Este termo aplica-se a qualquer cidade, ou área em específico, cujo desenvolvimento segue o padrão de desenvolvimento descontrolado de Bruxelas ao longo do século XX, principalmente nas décadas de 1950, 1960 e 1970, e que resultou na falta de regulamentos de zoneamento e na abordagem pouco consequente das autoridades que fazem parte do planeamento da cidade.

A *Bruxellisation* tem origem no tipo de reabilitação urbana realizada pela cidade de Bruxelas relativamente à *Exposition Universelle et Internationale de Bruxelles*, de 1958. Para preparar a cidade para a Expo '58, vários edifícios são demolidos, não tendo em consideração a sua importância arquitectónica ou histórica. No seu lugar são construídos edifícios de escritórios, edifícios de habitação em altura, avenidas e túneis. Uma das decisões mais controversas relaciona-se com a demolição em larga escala de moradias em banda, para o desenvolvimento de um sector comercial de arranha-céus, na zona Norte da cidade. Estes projectos têm o objectivo de poder albergar um maior número de pessoas na cidade, tanto para morar como para trabalhar.

A demolição do edifício de Art Nouveau, *Maison du Peuple*, de Victor Horta, em 1965, foi um dos focos de tais protestos, assim como a construção da Torre IBM em 1978. Não foi só na década de 1950 que a cidade sofre uma reforma radical. O tecido urbano de Bruxelas é alterado por duas mudanças anteriores: as avenidas centrais alinhadas, inspiradas no modelo de Haussman para Paris, criadas para cobrir e desviar o rio Sena, e a conexão ferroviária Norte-Sul, que leva cerca de 40 anos para ser terminada, entre 1911 e 1952. Outro precedente é a construção do Palácio da Justiça, o maior edifício do mundo, à época, construído em 1800. O rei Leopoldo II pretende passar a imagem de Bruxelas como uma grande capital europeia, uma potência imperial e colonial.

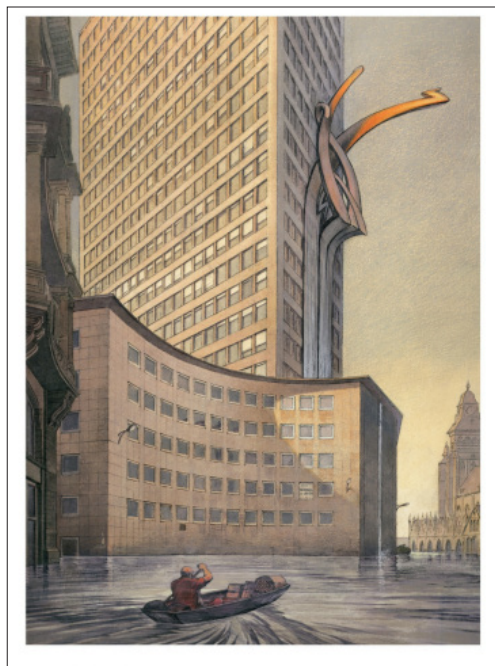
No início dos anos 1990, são introduzidas leis que restringem a demolição de edifícios considerados de importância arquitectónica ou histórica; e

83 François Schuiten, Benoît Peeters. *Les Cités Obscures. 5.Brüssel*. Casterman, Bélgica. 1992. p.2

84 Em State, Paul F. (2004). “Brusselization”. Historical dictionary of Brussels. Historical dictionaries of cities of the world. 14. Scarecrow Press. Pp. 51–52 e Stubbs, John H.; Makaš, Emily G. (2011). “Belgium, Luxembourg, and the Netherlands”. Architectural Conservation in Europe and the Americas. John Wiley and Sons. P.121



LXXIV. A *Maison du Peuple*, traduzida literalmente como A Casa do Povo, é um edifício público, localizado na Praça Emile Vandervelde, em Bruxelas. É um dos edifícios mais famosos de Art Nouveau na Bélgica e um do projecto do arquitecto belga Victor Horta.



LXXV. Encomendado pelo Partido dos Trabalhadores Belgas, é construído entre 1896 e 1899 e inaugurado a 2 de Abril desse ano. O edifício é demolido em 1965 e, no seu lugar, é construído um arranha-céus.

em 1999, o plano de desenvolvimento urbano das autoridades da cidade declara os arranha-céus como incompatíveis, arquitectonicamente, com a estética existente no centro da cidade. Esta lei faz com que surja um novo movimento denominado *façadisme*: em vez de se demolir totalmente um edifício histórico, remove-se todo o interior, preservando-se a fachada histórica.⁸⁵ A introdução de uma rede ferroviária de alta velocidade, na década de 1990, serve para especular sobre várias linhas de propriedades, no sentido de construir edifícios de escritórios e hotéis, o que leva à demolição de quarteirões inteiros, ao lado da estação ferroviária de Bruxelas-Sul.

Esta introdução histórica pretende fazer um apanhado e contextualizar o leitor para a análise que segue. Ao longo do tempo, os desenvolvimentos urbanos deixam a sua marca na infraestrutura urbana e ajudam a dar-lhe forma. Esta análise da cidade de Bruxelas utiliza duas obras de banda desenhada como base para a investigação: a obra *Brüsel*, da série *Les Cités Obscures*, de François Schuiten e Benoît Peeters, editada em 1992, e a obra *De Iris van Bruocsela*, de André Moons, editada em 1993.

Decidiu-se seleccionar estas obras, primeiro, pelo facto de ambas retratarem a cidade de Bruxelas, de forma mais ou menos fantasiosa, elevando-a a mais do que simples decoração, a algo que pertence à narrativa e tem valor de destaque; segundo, porque, à sua maneira,

85 Essas leis são a Lei de Planeamento Urbano, de 1991, que dava às autoridades locais o poder de recusar solicitações de demolição com base no significado histórico, estético ou cultural e de designar zonas de património arquitectónico; e a Lei de Conservação do Património, de 1993, que deu ao governo da Região da Capital de Bruxelas o poder de designar edifícios a serem protegidos por razões históricas.



LXXVI. Perspectiva que representa como seria o centro de Bruxelas no século XIX, mostrando a linha de tram que atravessa a cidade e a tentativa de alargar as ruas existentes.

cada uma tem uma abordagem e opinião distintas sobre a evolução, desenvolvimento e planeamento urbano de Bruxelas. Sentimos que esta aproximação tem relevância para a investigação, no sentido de melhor compreender como é que a banda desenhada pode oferecer uma interpretação e discussão pertinente, no que toca ao planeamento urbano (em específico, de Bruxelas) e perceber se a especificidade da sequência narrativa da banda desenhada pode ajudar nessa interpretação.

Brüsel é o quinto álbum (se pusermos de lado os spin-offs) da série e apresenta o personagem de Constant Abeels, um florista discretamente romântico, e uma interpretação da cidade de Bruxelas. A história é uma analogia na resposta contra a modernização dos centros urbanos, retratando, por um lado, a ganância dos especuladores, e, por outro, a perda do contacto com as necessidades humanas dos governantes. À medida que a antiga Brüsel é demolida e substituída por arranha-céus ultramodernos, a cidade começa a afundar sob o peso dessa utopia equivocada. Enquanto isso, Constant tenta fazer parte desse processo de modernização, voltando os seus negócios para a venda de plantas de plástico em vez de plantas naturais, com o argumento de que o primeiro não se deteriora e morre. Mas, assediado por serviços municipais não confiáveis e sofrendo de uma doença semelhante à tuberculose, Constant segue o percurso que estrutura a narrativa, através dos aparelhos burocráticos e médicos da antiga e da nova Brüsel. Ambas as versões da cidade são mostradas com falhas, principalmente através da representação



LXXVII. Visão mais “negra” da cidade, mostrando o hospital em constante construção, metáfora para o que acontece no Palácio da Justiça em Bruxelas. Anúncios sobre a cidade do futuro, com arranha-céus, usando a verticalidade como imagem de sucesso e modernidade, aparecem constantemente ao longo da história, em contraste com a cidade actual representada, que está num estado de ruína e destruição.

de dois hospitais: o hospital católico, que utiliza princípios medievais de derramamento de sangue e sanguessugas, e o seu substituto modernista.

A banda desenhada tem uma relação privilegiada com a cidade moderna: é uma forma de arte cujo desenvolvimento moderno cresceu em conjunto com as massas urbanas, que os primeiros jornais e revistas de banda desenhada foram feitas para entreter. Torna-se um tema rico para a banda desenhada explorar, e a ambivalência de Schuiten e Peeters sobre o desenvolvimento urbano é ideal para o meio, cujas próprias características formais se assemelham tanto à arquitectura quanto a qualquer outra forma de arte. Torna-se evidente a passagem para layouts de página mais verticais, acompanhando a transformação da cidade; do mesmo modo, a representação de vários espaços sociais usa a fantasia para reviver experiências urbanas familiares. Na aparência, a estética é mais realista, menos maneirista do que os primeiros volumes da série: Brüssel aparece, pela primeira vez, como uma grande cidade europeia da segunda metade do século XX, com lojas, serviços de administração pública, obras e até cartazes com mensagens que promovem a ideia de futuro. Mas, muito rapidamente, o florista Constant apercebe-se que algo está errado: os cortes da água corrente e do telefone multiplicam-se, os serviços públicos estão atolados em protocolos e os administradores ficam presos numa obsessão tecnocrática pelo crescimento.



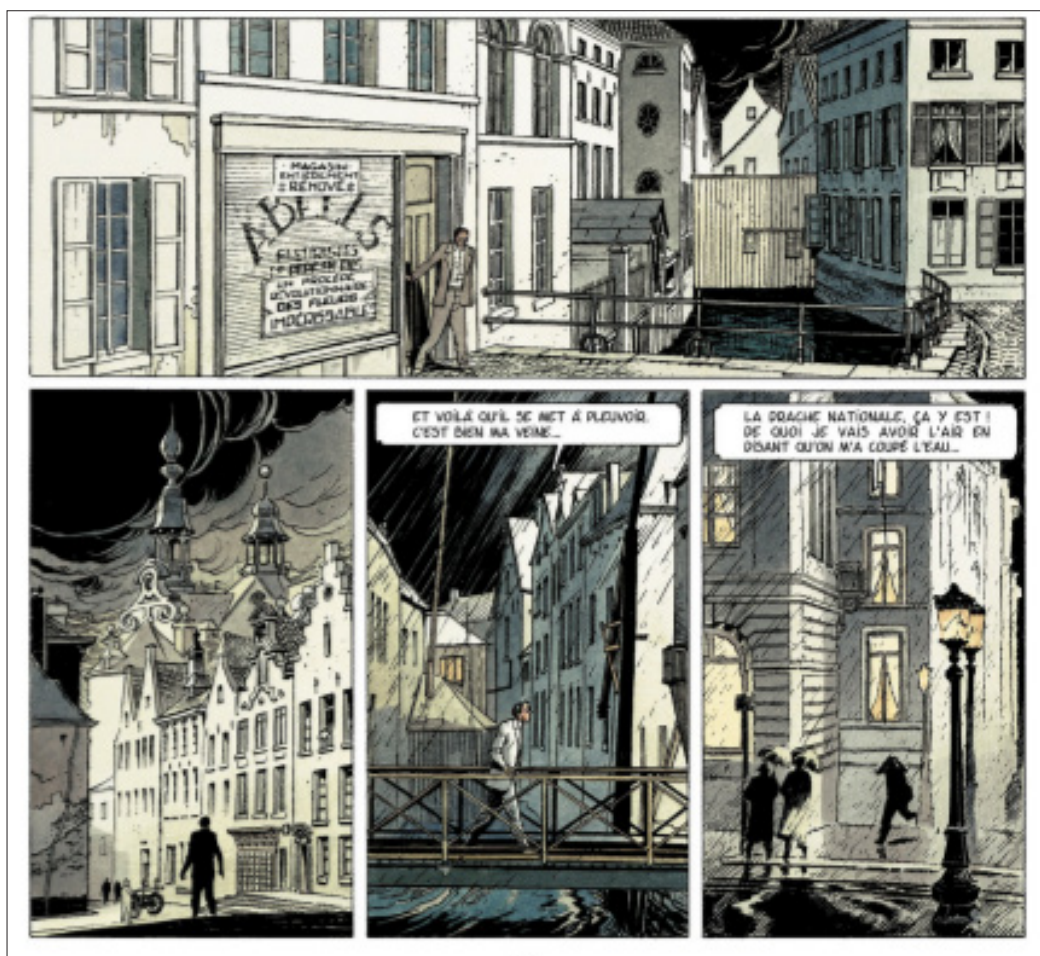
LXXVIII. Descrevendo as razões que levaram à cobertura do rio Sena, existe uma comparação de nota, relativamente à denominação que Anspach dá ao rio Senne, "esgoto a céu aberto", citado nesta obra.

É, portanto, a paisagem urbana como um grande corpo doente, onde as plantas de plástico substituíram a vegetação, onde os registos administrativos são empilhados em salões em desuso, onde a especulação e a atracção pelo lucro é a principal preocupação dos líderes, onde quarteirões inteiros são demolidos rapidamente por promotores sem escrúpulos e onde, finalmente, a cidade afunda sob o peso de uma floresta de arranha-céus.

“Nous avons tous été malades ...”, diz um personagem.
 “Oui, malades du progrès!”, responde outro.

No seu álbum, Schuiten e Peeters assumem uma posição na discussão sobre planeamento urbano. Os autores estão decepcionados, principalmente, pelo facto do desejo do mercado imobiliário e a riqueza ser a força dominante em Bruxelas, devido à falta de políticas coerentes de planeamento urbano e visão de futuro. Embora quase todas as questões abordadas em *Brüsel* tenham rigor histórico, o livro é mal recebido pelas autoridades locais.

Numa tentativa de reparar o chamado “dano” à imagem da cidade, o ministro-presidente da Região da Capital de Bruxelas encomenda outro autor de BD para criar uma espécie de “anti-*Brüsel*”, apresentando a história da cidade, eliminando episódios mais controversos. O livro “anti-*Brüsel*” em questão é a outra obra que usamos como base, *De Iris Van Bruocsela*, de André Moons. Essa reação da cidade de Bruxelas foi incompreensível para Schuiten.



LXXIX. uma representação de um bairro de classe social operária, nas margens do rio Senne.

“De facto, houve uma intervenção política, porque o livro chocou, no sentido de que foi um panfleto bastante severo. Assim, eles consideraram que a obra teve um eco muito grande e que era prejudicial à imagem da cidade. [Charles Picqué, ministro-presidente de Bruxelas, à época da publicação da obra] teve a péssima ideia de encomendar uma banda desenhada que deveria ser um “contra-Brüsel”, para equilibrar o aspecto prejudicial do livro. [...] Foi revelador de como os políticos carecem de um pouco de distância e humor em relação a um livro que, observando com mais atenção, é quase uma carta de amor à cidade, mas não é literal.”⁸⁶

No que toca à história urbana de Bruxelas, é necessário entender que a destruição do rio Senne, ao ser entubado e desviado, para se poder construir cidade por cima, é um factor preponderante na análise da cidade de Bruxelas, por ser algo que vai trazer consequências para os desenvolvimentos seguintes. Ao “enterrar” a artéria principal do curso de água da cidade, Bruxelas cresce, mas a custo de outros factores. Apesar da sua importância, o rio Senne é um ruído poluído e Jules Victor Anspach, advogado liberal que se torna governador civil de Bruxelas, leva este assunto a peito. Como admirador da Paris de Haussmann e possuído pela

86 Em *Sensing the Comic's DNA. Excerpts of a conversation with François Schuiten*, por Mélanie van der Hoorn in conversation with François Schuiten 2013



LXXX. Representação do entaipamento do rio “Zenne” e a consequente remoção e destruição dos habitantes dos bairros circundantes.

ideia de “estar à frente da curva” com a evolução do seu tempo, apresenta, no início do seu mandato, em 1863, uma lista de projectos de construção e desenvolvimento. Alguns, considera como “urgente e indispensável (essencial)”, outros como “muito útil” e outros como “excepcionalmente desejável”.

Mas, além de qualquer disputa, quer-se o “desaparecimento deste esgoto a céu aberto que envergonha a nossa cidade”.⁸⁷ Dezasseis anos depois, no entanto, Anspach morre sem que o seu trabalho fosse concluído. Isto porque, logo após o início das construções começam a surgir problemas. Em 1865, um dos vereadores da cidade considera o entaipamento do rio uma “heresia científica e técnica”: outras formas de saneamento teriam sido mais simples e baratas. Anspach quer fazer desaparecer o bairro Bierkaai, bairro composto, maioritariamente, por pessoas de classe trabalhadora, que se localiza nas margens do rio. Assim, sem o Senne, o bairro também desaparece de uma só vez. A *Companie Anglaise*, empresa encarregue da

87 Expressão mencionada na obra *Iris van Brucseola*.



29

LXXXI. O inacabado Palácio dos Três Poderes, no centro da cidade, é inspirado no Palácio da Justiça, em Bruxelas, e ambos os edifícios compartilham arquitectos com o nome de Joseph Poelaert.

construção, acumula atrasos no processo de construção.⁸⁸

Bruxelas tem apenas um palácio, desenhado por Joseph Poelaert. Um **elemento marcante** como o Palácio da Justiça de Bruxelas apresenta-se como um templo babilónico, uma floresta de pilares, portais, corredores e escadas, a criação de Poelaert respira a autoconsciência de uma Bélgica que conquista recentemente a sua independência e coloniza o Congo, um país oitenta vezes maior em área. “Este monumento será o mais bonito, para não dizer o único, do século XIX”, declarou o governador civil Anspach, um admirador do arquitecto. Poelaert tira proveito disto e Anspach promete que “o dinheiro não fosse considerado, para que o palácio fosse digno do seu destino e cidade em que se deveria erguer”.

A figura de Poelaert está envolta em mistério: a informação biográfica é escassa, os seus desenhos arquitectónicos desaparecem, na sua maioria.

88 A construção parou e o *Companie Anglaise* foi declarada falida. Em 1870, um vereador declarou sem rodeios: “Todo o projecto era apenas a consequência de uma piada”. Mas essa piada, essa primeira demolição, foi a base de todo o desenvolvimento em Bruxelas.



LXXXII. Referência ao arquitecto Poelaert. Em primeiro plano vê-se o Palácio dos Três Poderes na sua monumentalidade e, em segundo plano, o hospital que continua a ser construído, com uma escala superior, identificando a sua verticalidade, relativa à ideia de futuro.

Joseph Poelaert (1817-1879), anteriormente inspector de construção, constrói apenas um pilar e meia igreja antes de ser encarregado da construção do Palácio da Justiça. Poelaert é, talvez, um artista mais talentoso do que um arquitecto executor. A construção do palácio prolonga-se ao longo e até depois da vida do arquitecto. As imprecisões dos seus projectos, a necessidade de redesenhá-los constantemente e o seu aparente carácter difícil não facilitam este processo. O projecto de construção inicia sem nenhum orçamento especificado ou estimativa de custos. Desta forma, os custos eventuais começam a acumular até cinco vezes o custo da construção, já de si elevado. Como Poelaert negociara que a sua visão e decisões artísticas não deveriam estar sujeitas a nenhuma autoridade, excepto o próprio ministro da Justiça, o arquitecto ameaça abandonar o projecto sempre que são feitas críticas. De facto, Poelaert abandona o projecto várias vezes, apenas para voltar a destruir tudo o que foi construído durante a sua ausência. Poelaert nunca testemunhou a conclusão do seu palácio: morreu em 1879, poucas semanas após a morte do governador Anspach e quatro anos antes da conclusão do palácio. De acordo com os seus desenhos, deveria ter sido completado com uma pirâmide, em vez da cúpula que o palácio acabou por adquirir.⁸⁹

89 Diz-se que a recepção pública na abertura foi indiferente. Arquitectonicamente, o edifício já estava desactualizado e os moradores de Bruxelas já estavam acostumados, até cansados da sua silhueta volumosa no horizonte da cidade. Os moradores de Marollen, a principal vítima de repúdio à construção, fizeram uso da grande inauguração para destruir. Os moradores de Marollen até hoje não se esqueceram de Poelaert. "Arquitecto" ainda é um dos insultos mais grosseiros a ser utilizados nesse bairro.

É em 1835 que o primeiro comboio continental da Europa parte



LXXXIII. Ilustração do termo de *Brusselization*. Na história, os bairros que estavam anteriormente neste local foram arrasados e construí-se novos edifícios em altura que, mais tarde, percebemos que ficarão vazios e desabitados.

de Bruxelas. A conexão entre as estações Norte e Sul, a apenas dois quilómetros de distância, pertence a um plano infeliz que a cidade executou. Em 1903, a cidade assina um contrato com o Estado Belga para a construção de uma ferrovia que atravessa o centro da cidade. Isto leva a que bairros inteiros sejam expulsos e destruídos, causando danos à estrutura urbana da cidade e separando as partes inferior e superior da cidade. A construção, iniciada em 1911, é interrompida pela Primeira Guerra Mundial. Mas, em 1919, o trabalho não é retomado pois nenhum empreiteiro quer sobrecarregar-se com o projecto de um túnel subterrâneo, principalmente devido ao medo de um possível colapso da catedral de St-Michiel. No entanto, em 1935, uma mudança de governo leva ao reavivamento da construção. Depois de outra Guerra Mundial, novos desenhos de projecto e mais expulsões de habitantes de bairros do centro da cidade, a nova linha é usada, pela primeira vez.

Em 1870, um vereador da cidade de Bruxelas terá dito:

“Em todas as cidades esclarecidas e artísticas, não se derrubam os seus monumentos, mas mantêm-nos em sua honra. Você dirá que este não é o primeiro monumento a ser demolido em Bruxelas. Mas devemos opor-nos a essa tendência, pois esta mentalidade parece estar a tornar-se a atitude normal da cidade, onde parece impossível construir alguma coisa sem antes destruir outra.”

Esta demolição sistemática do património arquitectónico ganha, mais tarde, o nome pouco lisonjeiro de *Bruxellisation*. Enquanto Anspach



LXXXIV. A nova cidade moderna, com edifícios em altura, verticalidade reforçada pela formatação das vinhetas.

casualmente se inspira em Paris, os políticos nos anos 1960 não escondem a sua admiração por Nova York. Sonham com uma cidade composta apenas de escritórios, túneis, parques de estacionamento e um “World Trade Center” que envergonharia todos os edifícios desse tipo, denominando o projecto de desenvolvimento urbano da zona norte da cidade Projecto Manhattan, inconscientes de que este é o nome dado ao projecto secreto americano para desenvolver a primeira bomba atómica para Hiroshima. A grande escala e a contínua expulsão de habitantes dessa zona causam fortes protestos. Rapidamente leva a novos escândalos e ao cancelamento do projecto. Durante anos, o terreno consiste em nada mais do que buracos e cercas, terrenos baldios e casas abandonadas.

Depois de ter destruído grande parte das suas fachadas, Bruxelas parece voltar a valorizar este elemento da cidade. Independentemente da sua qualidade ou estética, as fachadas históricas são mantidas e cobrem edifícios que, muitas vezes, não têm qualquer tipo de relação arquitectónica no seu interior. No planeamento urbano de Bruxelas durante os anos 1980, não se trata de preservar, mas de estimular a cidade. O *façadisme*

orgulha-se de manter e ter em atenção o património cultural. A recente onda de pastiches arquitectónicos encaixa-se: as casas flamengas kitsch na Europakruispunt, a poucos passos da Grand Place e a torre pseudo-gótica ao lado da catedral tentam fazer acreditar que Bruxelas encontrou harmonia com a sua história. Mas tratam-se de artefactos, já que o betão armado é coberto com uma fina camada de tijolos e, devido ao seu tamanho, estão longe dos exemplos que tentam copiar. Demolida, reconstruída e repleta de torres e apartamentos residenciais anónimos, Bruxelas é uma visão para os olhos. No entanto, o caos, os erros arquitectónicos, a distorção de conceitos erróneos têm o seu charme único. Invisível para quem apenas está de passagem, mas inegável para quem lá mora. É a Bruxelas dos bares e brasserie Mort Subite, o Falstaff e o Ultieme Hallucinatie, a Bruxelas das ruas coloridas, os apartamentos gigantes, os grandes jardins escondidos no meio da cidade, a Bruxelas de Hergé, Magritte e Brel, da mansão privada Stoclet-Palace. É a Bruxelas que muda de estilo num piscar de olhos, a Bruxelas grega ou marroquina, turca ou congolesa, a Bruxelas dos domingos chuvosos e da Foire du Midi. A Bruxelas que amamos, apesar de tudo.

Conclusão

Esta dissertação é feita com o objectivo de entender e investigar a posição da banda desenhada como literatura, como representa o conceito de cidade e como a paisagem urbana influencia esses processos de representação. Como arquitecta, estes interesses fluem naturalmente do facto de que olhar para uma cidade ou especular sobre o cenário urbano potencial ou futuro é inerente e é o cerne do que um arquitecto faz. Neste aspecto, há uma semelhança entre o autor de banda desenhada e o arquitecto. Num nível pessoal, a BD, também, sempre foi um interesse na minha família e foi algo ao qual fui bastante exposta durante a minha juventude, mas foi só quando comecei a estudar arquitectura que tomei conhecimento destes pontos de contacto entre o uso e as representações da paisagem urbana dos arquitectos e autores de banda desenhada

Isto me levou a Bruxelas. Uma cidade, não só conhecida pela sua forte conexão com a banda desenhada, mas, também, com uma história de desenvolvimento única, levando a uma identidade urbana complexa e, de muitas maneiras, intangível. Onde cidades como Paris, Nova York ou Tóquio podem ser capturadas por características visuais icónicas e reivindicar uma identidade bem definida, o reconhecimento de Bruxelas reside numa falta mais abstracta de coerência na estrutura da cidade. Basei-se mais no que não tem e está em falta Algo muito difícil de apreender ao passar por este território, mas central no que faz com que muitos dos seus habitantes amem a sua cidade. Mais do que tudo, a falta de uma identidade visual clara não impediu e, talvez, até ajudou os autores de banda desenhada a usar a cidade como elemento narrativo nos seus trabalhos.

Para fazer esta investigação, estudei obras de banda desenhada, que vão desde obras contemporâneas até revistas e jornais do século XIX, além de artigos académicos, pesquisas e os próprios autores desses trabalhos. Isto para entender, antes de mais, a história da BD. Como começou como uma ferramenta educacional, mostrando passados onde não estivemos presentes, especulando e prevendo futuros para os quais talvez não estaremos presentes, além de ser uma ferramenta de introspecção para onde estamos agora. E, também, para perceber as ferramentas da narrativa urbana que os desenhadores e projectistas têm à sua disposição, tais como elementos marcantes, ruas e território, para criar essas representações.

Todo este conhecimento foi aplicado num caso de estudo da cidade de Bruxelas. Como mencionado anteriormente, uma cidade com uma identidade única, usada em muitas formas artísticas, não menos importante, na fotografia e no cinema, dois meios de comunicação contemporâneos ao nascimento da BD. Uma cidade com uma identidade



de retalhos, usada com tanta frequência como ferramenta narrativa em BD, que até se tornou parte da sua própria identidade, na forma de murais, museus, festivais etc. Uma cidade, como descobri neste trabalho, que politicamente começou a usar a banda desenhada como meio ou linguagem para propagar ou justificar a sua visão e passado, e até mesmo usar a banda desenhada para negar os seus erros do passado.

O caso de estudo de Bruxelas é um excelente exemplo de como as características, a história, os problemas e o desenvolvimento da paisagem urbana são usados como ferramentas narrativas, elevando-os a serem algo mais que uma mera decoração onde a história se passa. Mais de cento e cinquenta anos de turbulência no desenvolvimento da cidade criaram um contexto em que as histórias podem celebrar e criticar a cidade e até dialogar entre si. Histórias em que o ambiente urbano pode ser mais do que uma mera presença visual e assumir um papel activo.

Bibliografia

Álbuns de Banda Desenhada

- AA. VV. *Bruss: Brussels in Shorts*. Passa Porta, Bruxelas. 2012.
- ABOUEY, Marguerite; OUBRERIE; Clément. *Aya de Yopougon. 1*. Éditions Gallimard, Paris. 2005.
- BOURGEOY, François. *Les Passagers du Vent. 6. La Petite Fille Bois-Caïman*. 12bis, Paris. 2009.
- BOURGEOY, François; LACROIX, Claude. *Le Cycle de Cyann. 1. La Source et la Sonde*. Casterman, Bélgica. 1993.
- BOURGEOY, François; LACROIX, Claude. *Le Cycle de Cyann. 4. Les Couleurs de Marcade*. Vents d'Ouest, Grenoble. 2007.
- CRÉCY, Nicolas de. *Le Bibendum Céleste*. Les Humanoïdes Associés, Paris. 1994-2002
- CHRISTOPHE. *Le Journal de la Jeunesse, n.841. Une Partie de Campagne*. Hachette Livre, Vanves. 12 Janeiro 1889.
- FRANCQ, Philippe. *Largo Winch. 4. Business Blues*. Editions Dupuis, França. 1993.
- FRANQUIN, André. *Gaston. 6. Des gaffes et des Dégâts*. Editions Dupuis, Charleroi. 1968.
- FRANQUIN, André; WILL. *Les Pirates du Silence*. Éditions Dupuis, Charleroi. 1959.
- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Une Aventure d'Astérix Le Galois. 1. Astérix Le Gaulois*. Les Éditions Dargaud, Paris. 1961.
- HERGÉ. *Les Aventures de Tintin. Coke en Stock*. Casterman, Tournai. 1958.
- HERGÉ. *Les Aventures de Tintin. L'Étoile Mystérieuse*. Casterman, Tournai. 1942.
- HERGÉ. *Les Aventures de Tintin. Tintin en Amérique*. Casterman, Tournai. 1946.
- HERGÉ. *Les Aventures de Tintin. 5. Le Lotus Bleu*. Casterman, Bélgica. 1936.
- HERGÉ. *Les Aventures de Tintin. 16. Objectif Lune*. Casterman, Bélgica. 1953.
- HERMANN. *Les Tours de Bois-Maury. 1. Babette*. Glénat, Grenoble. 1984.

HERMANN. *Jeremiah. 1.La Nuit des Rapaces*. Les Éditions Fleurus, Paris. 1979.

JACOBS, Edgar P. *Blake et Mortimer. La Marque Jaune*. Éditions du Lombard, Bruxelles. 1956.

JACOBS, Edgar P. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 9.Le Piège Diabolique*. Éditions du Lombard, Belgique. 1962.

JUILLARD, André. *Les 7 Vies de l'Épervier. 5.Le Maître des Oiseaux*. Glénat, Grenoble. 1989.

JUILLARD, André. *Le Cahier Bleu*. Casterman, Tournai. 1994.

MARTIN, Jacques. *Alix. 6.Les Legions Perdues*. Casterman, Belgique. 1965.

MARTIN, Jacques. *Alix. 15.L'Enfant Grec*. Casterman, Belgique. 1980.

MÉZIÈRES, Jean-Claude. *Valerian, Agent Spatio-Temporel. 1.La Cité des Eaux Mouvantes*. Les Éditions Dargaud, Paris. 1970.

MCEBIUS. *Le monde d'Edena. La Déesse*. Casterman, Tournai. 1990.

MCEBIUS. *Le monde d'Edena. Sur l'Étoile*. Les Humanoïdes Associés, Paris. 1983.

MCEBIUS; JODOROWSKY, Alejandro. *Une Aventure de John Difool. 1.L'Incal Noir*. Les Humanoïdes Associés, Belgique. 1981.

MOONS, André. *De Iris Van Bruocsela*. IM-Sheraphine, Bruxelles. 1993.

QUERELLES, Richard De. *Le Déluge à Bruxelles*. Jules Gérard, Bruxelles. 1848

RIBERA, Julio; GODARD, Christian. *Le Vagabond des Limbes. 1.Le Vagabond des Limbes*. Hachette, Paris. 1975

ROBIDA, Albert. *Le Vingtième Siècle*. Éditeur Georges Decaux, Paris. 1883.

SAINT-OGAN, Alain. *Le Rayon Mystérieux*. CNDBI, Angoulême. 2000.

SAINT-OGAN, Alain. *Zig et Puce. 9.Zig et Puce au XXIè Siècle*. Glénat, Grenoble. 1997.

SCHUITEN, François; GUNZIG, Thomas; DORMAEL, Jaco Van. *Les Aventures de Blake et Mortimer. 43.Le Dernier Pharaon*. 2019.

SCHUITEN, François; PEETER, Benoît. *Les Cités Obscures. Le Fièvre d'Urbicande*. Casterman, Tournai. 1984.

SCHUITEN, François; PEETER, Benoît. *Les Cités Obscures. Les Murailles*

de Samaris. Casterman, Tournai. 1983.

SCHUITEN, François; PEETER, Benoît. *Les Cités Obscures. 5.Brüsel*. Casterman, Belgique. 1992.

SCHUITEN, François; PEETER, Benoît. *Les Cités Obscures. 8.La Frontière invisible*. Casterman, Belgique. 2002.

SCHUITEN, François; PEETER, Benoît. *Les Cités Obscures. Hors-série. 11.L'Étrange Cas du Docteur Abraham*. Casterman, Belgique. 2001.

SWARTE, Joost. *L'art Moderne*. Les Humanoïdes Associés, Paris. 1980.

TARDI, Jacques. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 1.Adèle et la Bête*. Casterman, Belgique. 1976.

TARDI, Jacques. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 4. Momies en Folie*. Casterman, Belgique. 1978.

TARDI, Jacques. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 6.Le Noyé à Deux Têtes*. Casterman, Belgique. 1985.

TARDI, Jacques. *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. 8.Le Mystère des profondeurs*. Casterman, Belgique. 1998.

TARDI, Jacques. *Nestor Burma. 1.Brouillard au Pont de Tolbiac*. Casterman, Belgique. 1982.

TARDI, Jacques. *Nestor Burma. 3.Casse-Pipe à la Nation*. Casterman, Belgique. 1996.

TARDI, Jacques. *Nestor Burma. 4. M'as-tu vu en cadavre?*. Casterman, Tournai. 2000.

VRANCKEN, Bernard. *I.R.\$. 2.La Stratégie Hagen*. Éditions du Lombard, Belgique. 2000.

WEBER, Patrick; DEVILLE, Baudouin. *Sourire 58*. Editions Anspach. 2018.

WILL. *Tif et Tondu. 27.Les Passe-Montagnes*. Editions Dupuis, França. 1979.

Livros, Teses, Artigos, Imprensa

Livros, Antologias e Periódicos

AA.VV. *Libretos. Materiais para o Fim do Mundo - 6*. Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, Porto. 2016

AHRENS, Jörn. METELING, Arno. *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. The Continuum International Publishing Group Inc, Nova Iorque. 2010

CULLEN, Gordon. *Townscape*. Reinhold Book Corporation, Nova Iorque. 1961

DUBY, Georges. *Collection Bibliothèque des Histoires. Le Temps des cathédrales. L'Art et la société (980-1420)*. Éditions Gallimard, Paris. 1976

EDWARDS, Brian. *Understanding Architecture Through Drawing*. Taylor & Francis, Nova Iorque. 1994

FRASER, Benjamin. *Visible Cities, Global Comics: Urban Images and Spatial Form*. University Press of Mississippi, Jackson. 2019

GRILO, João Mário. *As Lições do Cinema. Manual de Filmologia*. Edições Colibri, Lisboa. 2007

McCLOUD, Scott. *Understanding Comics. The Invisible Art*. Kitchen Sink Press, Massachusetts. 1993

Teses e Dissertações Académicas

AUBIN, Émilie. *La Figure du Passage dans le Cités Obscures de Benoît Peeters et François Schuiten: Réflexion sur le Réel et l'Imaginaire*. Dissertação de Mestrado apresentada à Université du Québec à Montréal, Montreal. 2012

BROWN, James Benedict. *The Comic Architect: Words and pictures along the line between architecture and comics*. Dissertação de Mestrado apresentada à University of Sheffield, Sheffield. 2007

LEDESMA, Lita. *Designing Stories. Chris Ware as the Intersection of Comics and Graphic Design*. Tese de Mestrado apresentada à Corcoran School of the Arts and Design, Washington D.C.. 2013

PAULINO, Rui Filipe Fernandes. *A banda desenhada como meio de*

comunicação da arquitectura. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Arquitectura e Artes - ULL, Lisboa. 2012

SILVA, João Ricardo Rosmaninho Duarte. *Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema*. Tese de Doutoramento apresentada à Escola de Arquitectura - UM, Guimarães. 2017

SOUTO, Jorge Tuset. *El Otro Lado del Espejo. Arquitectura y Cómic, la Obra de Schuiten y Peeters*. Tese de Doutoramento apresentada à Escuela Técnica Superior de Arquitectura - UPM, Madrid. 2011

Artigos Científicos e Capítulos de Livros

ARANA, Luís Miguel Lus. “The City That Never Existed. Art Nouveau and Utopia in the works of Schuiten&Peeters” in *Seeking the City: Visionaries on the Margins. 96th ACSA Annual Meeting*. ACSA Press, Washington D.C.. 2008. pp. 118-129

BIDERAN, Jessica de. “La restitution infographique à la lumière de la bande dessinée historique. Récit médiatique et enjeux scientifiques” in *La bande dessinée historique. Colloque International-Premier cycle: l'Antiquité*. Presses Universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, Pau. 2011

CHUTE, Hillary L. “Time, Space, and Picture Writing in Modern Comics” in *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Harvard University Press, Cambridge. 2016. pp. 69-110

DITTMER, Jason. “Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration” in *Transactions of the Institute of British Geographers, New Series, Vol. 35, N° 2*. The Royal Geographical Society, Londres. 2010. pp. 222-236

FLEURY, Antoine. “La rue : un objet géographique?” in *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°5: La Rue. ENS Éditions, Lyon. 2006

GRAVES, Michael. “Architecture and the Lost Art of Drawing” in *The New York Times*. 2 Setembro 2012, Secção SR, p. 5

LABIO, Catherine. “The Architecture of Comics” in *Critical Inquiry, Vol. 41, n° 2*. The University of Chicago Press, Chicago. 2015. pp. 312-343

LAFONT-COUTURIER, Hélène. “La maison Goupil ou la notion d'œuvre originale remise en question” in *Revue de l'Art, n°112*. Éditions Ophrys,

Paris. 1996. pp. 59-69

LEFÈVRE, Pascal. "L'utopie en question(s) dans la bande dessinée francophone de Belgique (1945-1989)" in *Textyles: Revue des lettres belges de langue française*, n°48. *Utopie et anticipation*. SAMSA Edition, Bruxelles. 2016. pp. 123-136

MARLET, Olivier. "Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes" in *Mappemonde*, n°87. Montpellier. 2017.

MOLINA, Géraldine. "Le Paris des Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec de Jacques Tardi" in *Géographie et Cultures*, n°61: *Le Roman Policier. Lieux et itinéraires*. L'Harmattan, Paris. 2007. pp. 61-78

PEREIRA, Paulo. "Cidades de Papel ou Tintin em Urbicanda" in *José Muñoz. Jazz e Solidão*. Livros Horizonte, Lisboa. 1994. pp. 30-35

ROBERT, Pascal. "Portes, balcons, escaliers, couloirs, murs et fenêtres... Les objets architecturaux du passage dans la bande dessinée franco-belge: des opérateurs narratifs graphiques" in *MEI - Médiation et Information*, n°46, *Architecture et Communication*. L'Harmattan, Paris. 2019. pp. 217-237

THIÉBAUT, Michel. "Culture populaire et culture savante: l'Antiquité dans la Bande Dessinée" in *Dialogues d'histoire ancienne*, Vol. 24, n°2. Institut des sciences et techniques de l'Antiquité, Besançon. 1998. pp. 232-243

THIESSE, Anne-Marie. "Ensinar a nação pela região: o exemplo da Terceira República francesa" in *Educação. Revista do Centro de Educação*, vol. 34, n°1. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. 2009. pp. 13-27

VADILLO, Mónica Ann Walker. "Comic Books Featuring the Middle Ages" in *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n°3: *Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge*. L'Harmattan, Paris. 2010. pp. 153-163

VENEZIA, Tony. "Booknotes" in *New Formations*, n°71, *Hannah Arendt 'After Modernity'*. Lawrence&Wishart, Londres. 2010. pp. 143-144

WYSE, Pascal. "Gotham state of mind: what do comics tell us about cities?" in *The Guardian*. London. 9 Setembro 2014.

Imprensa e Catálogos de Exposições

Cité de l'architecture & du patrimoine / Institut français d'architecture.

Archi & BD. La Ville Dessinée. Dossier de Press. exposition du 9 juin au 28 novembre 2010. Paris. 2010

Espace Richaud de Versailles. *Alix. L'art de Jacques Martin. exposition du 19 février au 19 avril 2020.* Versailles. 2020

Galerie anne-marie et roland pallade. *Luc & François Schuiten. Catalogue. exposition du 11 décembre au 24 janvier 2014.* Lyon. 2014

LEFÈVRE, Pascal. *Architecture dans le neuvième art / Architectuur in de Negende Kunst.* NBM-Amstelland, Arnhem. 1996

Maison Autrique. *Le Dernier Pharaon. Une Aventure de Blake et Mortimer. Schuiten, Van Dormael, Gunzig, Durieux. 29.05.19 - 19.01.20.* Bruxelles. 2020

Artigos e Imprensa Em Linha

BLANC, William. "Interview d'Hermann : Détours à Bois-Maury" in *2DGalleries*. 20 Janeiro 2016. < <https://www.2dgalleries.com/articles/interview-d-hermann-detours-a-bois-maury-19>>. Acedido a 24 Março 2020

BOUGOURD, Caroline. "Regards croisés sur la ville dessinée" in *Nonfiction. Le quotidien des livres et idées*. 1 Setembro 2010. <<https://www.nonfiction.fr/article-3712-regards-croises-sur-la-ville-dessinee.htm>>. Acedido a 10 Maio 2020

CAETANO, Florbela. "Banda Desenhada sobre tudo, para todos" in *Repórter Sombra. O outro lado da notícia*. 15 Março 2017. < <https://reportersombra.com/banda-desenhada-sobre-tudo-para-todos/>>. Acedido a 23 Abril 2020

CLODJEE. "Le Monde d'Edena 1: Sur l'Étoile" in *Clodjee's Safe-House*. 7 Outubro 2019. < <https://clodjee-blog.com/2019/10/07/le-monde-dedena-1-sur-letoile/>>. Acedido a 28 Junho 2020

COULTHART, John. "Brüssel by Schuiten & Peeters" in *{feuilleton}*. 18 Setembro 2009. < <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2009/09/18/brusel-by-schuiten-peeters/>>. Acedido a 12 Maio 2020

DEMANGE, Jacques. “BD / L’Incal. Intégrale noir et blanc de Jodorowsky et Moebius : critique” in *Ciné Chronicle*. 17 Fevereiro 2020. < <https://www.cinechronicle.com/2020/02/bd-lincal-integrale-noir-et-blanc-de-alejandro-jodorowski-et-moebius-critique-124819/>>. Acedido a 28 Junho 2020

GOMES, Miguel Ramalhete, “Uma História Natural da Utopia: O Caso das Cidades Obscuras” in *E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia*, nº 12. 2011. < <https://www.altaplana.be/en/dossiers/uma-histo-ria-natural-da-utopia-o-caso-das-cidades-obscuras>>.

LAMARQUE, Bernard. “Les 30 ans du Musée de la Bande Dessinée à Bruxelles” in *Bordeaux Gazette*. 2 Outubro 2019. < <https://www.bordeaux-gazette.com/les-30-ans-du-musee-de-la-bande-dessinee-a-bruxelles.html>>. Acedido a 12 Junho 2020

MOURA, Carlos Machado e. “Regresso ao Futuro. a BD, a ficção científica e as aspirações da arquitectura” in *J-A Jornal Arquitectos* #259. Maio 2019. < <http://www.jornalarquitectos.pt/pt>>. Acedido a 30 Março 2020

NADAIS, Inês. “A cidade desenhada” in *ípsilon*. 27 Outubro 2010. < <https://www.publico.pt/2010/10/27/culturaipsilon/noticia/a-cidade-desenhada-268264>>. Acedido a 14 Maio 2020

RC. “Heads Up: The Celestial Bibendum by Nicolas de Crecy” in *Ragged Claws Network*. 4 Março 2012. < <https://raggedclaws.com/2012/03/04/heads-up-the-celestial-bibendum-by-nicolas-de-crecy/>>. Acedido a 5 Abril 2020

